PC WORLD VIETNAM

THÁNG 07.2006 | SỐ 32

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHI ... GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

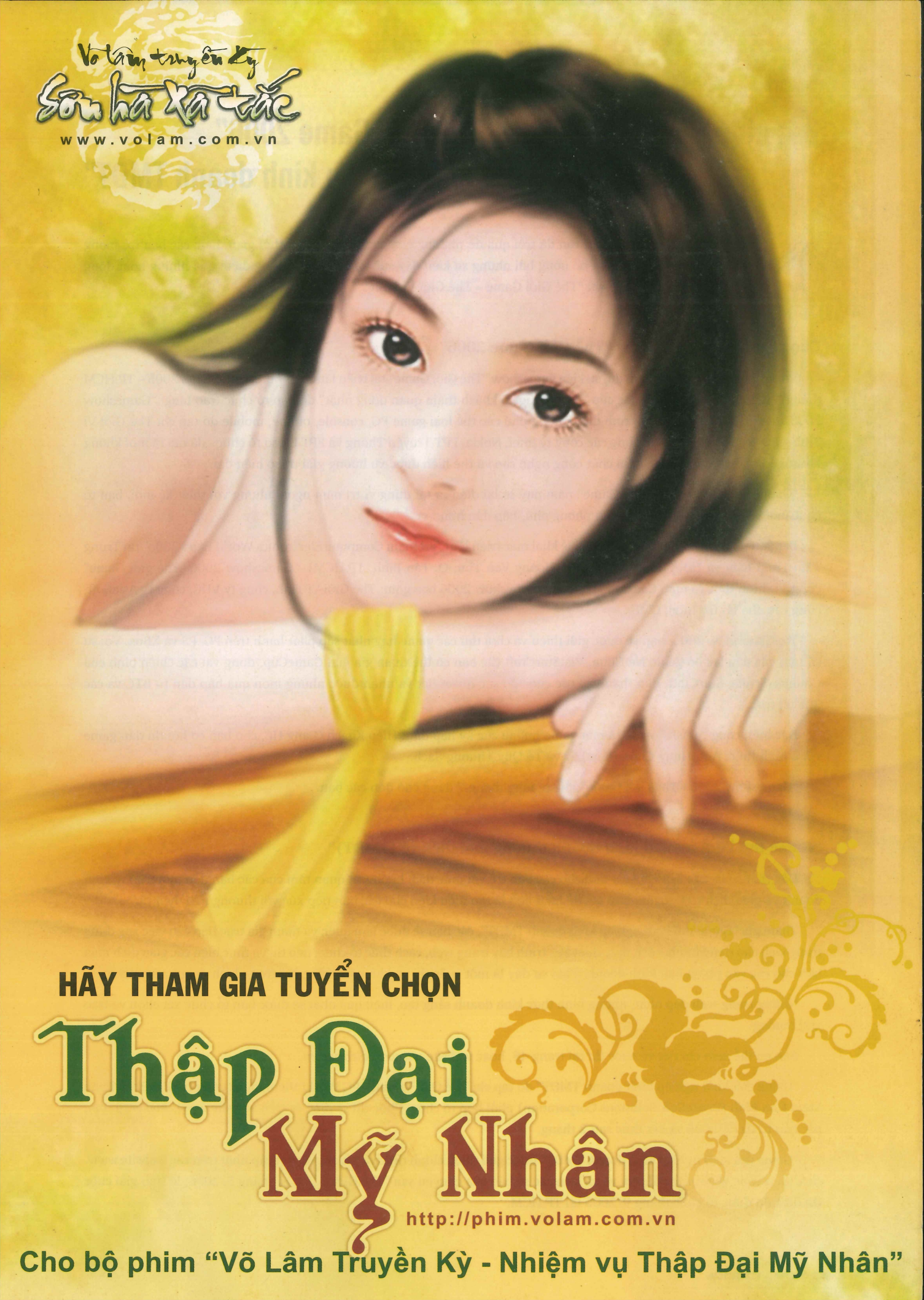
Gameshow 2006 (T.49)

Phiêu lưu trên đảo Delfino

SUPER MARIO SUNSHINE

Giá: 9800 đồng

Tặng phiếu giảm giá (T.47)


Võ Lâm truyền Kỳ
Sơn hà Xã tắc
www.volam.com.vn
HÃY THAM GIA TUYỂN CHỌN
Thập Đại
Mỹ Nhân
http://phim.volam.com.vn
Cho bộ phim "Võ Lâm Truyền Kỳ - Nhiệm vụ Thập Đại Mỹ Nhân"

Bắt nhịp cùng gameshow "Thế Giới Game 2006" & "Game thủ khởi nghiệp kinh doanh TMĐT"

Nửa đầu năm 2006 đầy bận rộn đã trôi qua để nhường chỗ cho một khoảng thời gian được các bạn trẻ mong đợi nhất trong năm: mùa hè nóng bởi những sự kiện đầy sức lôi cuốn. Hãy cùng điểm qua những hoạt động có sự tham gia của tạp chí "Thế Giới Game – Thế Giới Vi Tính".

Cuộc trình diễn gameshow "Thế Giới Game 2006"

Với 150.000 lượt người tham dự, sự kiện gameshow "Thế Giới Game" tại triển lãm Computerworld Expo 2005 – TP.HCM tháng 7 năm ngoái đã nhận được cúp "Gian hàng có khách tham quan đông nhất" do ban tổ chức trao tặng. "Gameshow 2005 - Thế Giới Game" - cuộc trình diễn phong phú các thể loại game PC, console, online, mobile do tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN phối hợp cùng các công ty Intel, Nokia, FPT Truyền Thông và FPT Elead tổ chức - đã tạo ra một không khí sôi động, hấp dẫn, mang đậm chất công nghệ cao và thể hiện được xu hướng giải trí số hiện đại.

"Gameshow 2006 - Thế Giới Game" năm nay sẽ lại diễn ra tại đúng vị trí năm ngoái nhưng với thiết kế mới, ban tổ chức mới và đặc biệt là nội dung mới phong phú, hấp dẫn hơn.

Bắt đầu từ ngày 12/7/2006, cùng với lễ khai mạc triển lãm "Vietnam ComputerElectronics World Expo 2006" tại Trung Tâm Triển Lãm và Hội Chợ Quốc Tế (446 Hoàng Văn Thụ, Q. Tân Bình, TP.HCM), "Gameshow 2006 -Thế giới Game" cũng sẽ chính thức ra mắt. Các đơn vị tổ chức Gameshow 2006 bao gồm: Thế Giới Vi Tính, công ty VDC, công ty AsiaSoft, cùng các nhà tài trợ Intel, CMS...

Tại Gameshow 2006, bạn sẽ được giới thiệu và chơi thử các game hay nhất sắp phát hành trên PC, PS và XBox. Với sự có mặt của câu lạc bộ game NetChùa, VietStarCraft các bạn có thể tham gia giải GameCup, đóng vai các chiến binh của Counter-Strike, StarCraft, dấn thân vào các cuộc đọ sức quyết liệt và nhận được những món quà hấp dẫn từ BTC và các nhà tài trợ...

Đặc biệt, công ty AsiaSoft sẽ ra mắt game online cực kỳ hấp dẫn: Hiệp Khách Giang Hồ, cho bạn cơ hội thi đấu game với 2 hình thức: Anh Hùng Chốn Đầm Lầy và Tổ Quy Thượng Sách.

"Gameshow 2006 - Thế Giới Game", điểm nóng tháng 7 đang chờ đón các bạn.

"Game thủ khởi nghiệp kinh doanh thương mại điện tử (TMĐT)"

Đây thật sự là một sân chơi rất mới cho các bạn trẻ với mục đích hướng sự quan tâm của các bạn đến môi trường kinh doanh và giao dịch trực tuyến, hay nói dễ hiểu hơn là tạo điều kiện cho các bạn tiếp xúc với thương mại điện tử.

Tham gia "Game thủ khởi nghiệp kinh doanh TMĐT", các bạn sẽ được làm quen và tham gia trực tiếp vào việc xây dựng trang web cho riêng mình, cách thức thiết kế - trình bày trang web, cách thức tổ chức, tiếp thị và thực hiện các giao dịch mua bán cho các sản phẩm bạn kinh doanh. Thật sự đây là một cuộc thi về khả năng sáng tạo trong kinh doanh trực tuyến.

Những trang web đẹp nhất, những hình thức kinh doanh sáng tạo, hiệu quả nhất sẽ được ban tổ chức xét chọn và trao giải thưởng.

Bạn có thể xem chi tiết về cuộc thi tại trang 48, hoặc website *www.chodientu.com*.

"Game thủ khởi nghiệp kinh doanh TMĐT" do tạp chí Thế Giới Vi tính - PC World Vietnam và công ty Giải Pháp Phần Mềm Hòa Bình (PeaceSoft Solutions Corporation) phối hợp tổ chức. Cuộc thi sẽ diễn ra trên website *www.chodientu.com*, bắt đầu từ 01/7/2006 và kết thúc sau 2 tháng.

"Game thủ khởi nghiệp kinh doanh TMĐT" được giới thiệu chính thức và thường xuyên cập nhật trên các website *www.chodientu.com*, *www.pcworld.com.vn* và trên các số báo của chuyên san "Thế Giới Game từ tháng 5/2006; lễ trao giải cuộc thi dự kiến được tổ chức tháng 9/2006 tại TP.HCM.

VTC GAME ONLINE
THIÊN HÀ RỰC LỬA
CAOBÒI KHÔNG GIAN
VTC GAME PHÁT HÀNH BẢN QUYỀN THUỘC VỀ MASANG SOFT
http://caoboi.vtc.vn
XIN MỜI CÁC BẠN THAM GIA HỘI CHỢ
Computer World Expo 2006
Để nhận được nhiều giải thưởng có giá trị lớn của VTC Game.
ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC: TRUNG TÂM TRIỂN LÃM VÀ HỘI CHỢ QUỐC TẾ TP HỒ CHÍ MINH - 446 Hoàng Văn Thụ, Quận Tân Bình, TP Hồ Chí Minh.
Chúc Các Bạn May Mắn!
Thời gian tổ chức: Từ ngày 12/07/06 đến ngày 15/07/06.

THÁNG 7.2006 - SỐ 32

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

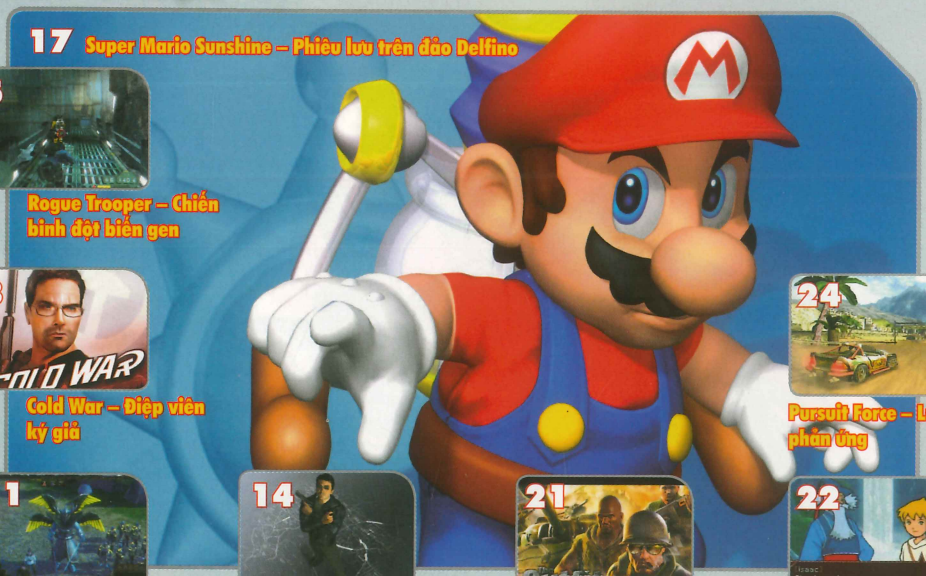
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



17 Super Mario Sunshine – Phiêu lưu trên đảo Delfino

5 Rogue Trooper – Chiến binh đột biến gen

8 Cold War – Điệp viên ký giả

24 Pursuit Force – Lực lượng phản ứng

11 Spellforce 2: Shadow Wars – Bóng tối chiến tranh

14 True Crime: New York City – Thành phố tội phạm

21 The Outfit – Đội đặc nhiệm

22 Lost Magic – Phép thuật đã mất

ĐIỂM GAME

25 Billy Hatcher and The Giant Egg – Billy Hatcher và quả trứng thần kỳ

26 Battle of Europe – Không quân trời Âu

27 Evolution GT – Nhập vai đua xe

28 X-Men: The Official Game – Dị nhân tái hợp

29 Urban Chaos: Riot Response – Trấn áp bạo động

30 Teen Titans – Anh tài trẻ tuổi

SẮP PHÁT HÀNH

31 Cửu Long Tranh Bá

32 Paraworld – Thế giới song song

34 Test Drive Unlimited – Lướt gió thiên đường

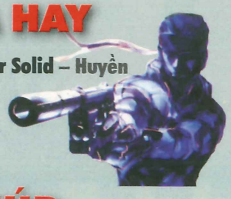
36 Dead Rising – Thành phố chết chóc

38 God of War 2 – Vận mệnh thần chiến tranh

39 Lịch phát hành game 7/2006

CŨ MÀ HAY

40 Metal Gear Solid – Huyền thoại trở lại



SÂN GAME

45 Chiến thuật kèm người trong Fifa Soccer 2006

46 VSL Summer 2006: Nóng bỏng mùa hè

TRỢ GIÚP

43 Hỏi - đáp

SỰ KIỆN

47 Vietgames 2006: Vận động cho ngành công nghiệp game Việt Nam

47 World Cyber Games 2006 tại Việt Nam

48 Game thủ khởi nghiệp kinh doanh thương mại điện tử

PHẦN CỨNG

44 Bo mạch chủ tầm trung MSI K8NGM-V & K8NGM2-IL

GAMESHOW '06

Trang 49-56

Chiến Binh Đột Biến Gen

ROGUE TROOPER

ROGUE TROOPER	
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	Rebellion
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	23/05/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3, HDD 3 GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+ hoặc AthlonXP 2200+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 5700+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 X2 3800+,1 GB, 256 MB Geforce 6600, MSI K8N Diamond

Càng chơi, người viết càng không khỏi ngạc nhiên và hài lòng về một lối chơi hấp dẫn với nhiều tình tiết đa dạng.

Chỉ có súng phóng hỏa tiễn mới triệt hạ được chiếc máy bay này.

Không phủ nhận ngay từ lần đầu tiên tiếp xúc, người viết đã không có thiện cảm với Rogue Trooper. Nhưng càng đi sâu vào trò chơi hành động mang quốc tịch Anh này (phần sản xuất và phát hành được các hãng thuộc xứ sở sương mù đảm trách, còn nội dung cũng "nội địa hóa" khi được xây dựng dựa theo bộ truyện tranh 2000 AD ra mắt tại Anh), những thành kiến ban đầu đã dần được gỡ bỏ...

Nhược điểm dễ thấy...

Có lẽ yếu tố chính khiến người viết tỏ ra không mấy hứng thú với game là do đồ họa không có gì đặc sắc. Vốn được phát triển cho nhiều hệ máy, nên hình ảnh của game từ phong cảnh, nhân vật cho đến các hiệu ứng đều không có gì đặc biệt nổi trội. Một lý do nữa (theo nhận xét riêng): thể loại game bắn súng góc nhìn người thứ ba như Rogue Trooper, hiện nay đã qua cái ngưỡng cực thịnh của nó khi hầu như không có tựa game nào thật sự nổi bật (nhất là trên PC) và đang dần nhường bước cho các đại gia thuộc dòng FPS (bắn súng góc nhìn người thứ nhất). Vậy thì Rogue Trooper, đến từ Rebellion, một hãng phát triển không mấy tên tuổi, liệu có chịu chung số phận như thế không?

Cốt truyện không nổi bật

Game lấy bối cảnh tại hành tinh Nu Earth, nơi có vị trí chiến lược rất quan trọng là gần một lỗ đen - cổng dịch chuyển đến những hành tinh khác trong vũ trụ. Vì lý do này nên Nu Earth đã bị các thế lực xấu xé, mưu đồ giành quyền bá chủ. Chiến tranh nổ ra và Nu Earth chỉ còn là một hành tinh hoang tàn với môi trường bị ô nhiễm nặng nề. Lúc này, các khoa học gia thuộc phe Souther đã phát triển thành công một giống người vô tính có sức mạnh phi thường và khả năng chịu đựng cao. Họ có thể sinh sống trong môi trường khắc nghiệt tại Nu Earth mà không cần bất cứ dụng cụ bảo vệ nào (trong khi con người bình thường phải trang bị áo giáp và bình dưỡng khí mới tồn tại được). Giống người siêu phàm có nước da xanh xám và đôi mắt trắng dã này, được tập hợp thành một đội quân với tên gọi GI (Genetic Infantrymen – Chiến binh đột biến gien). Đây là lực lượng nòng cốt của phe Souther trong cuộc chiến trên Nu Earth với phe Nort. Rogue, nhân vật chính của chúng ta, là một chiến binh thuộc đội quân này.

Trang thiết bị hiện đại...

Trong lần tập kích xuống căn cứ của địch, các thành viên trong nhóm chiến binh lần lượt ngã xuống, cho đến khi chỉ còn một mình Rogue với biết bao gian nan trước mặt. Chính khoảnh khắc này, lực lượng GI bộc lộ một khả năng đặc biệt và cũng chính là điểm tạo nên nét đặc trưng của game: mỗi chiến binh GI đều được trang bị một con chip điện tử trong đầu, khi họ chết đi, con chip này vẫn còn hoạt động với đầy đủ lý trí của người từng mang nó. Do đó, sau mỗi lần đồng đội hi sinh, Rogue lại thu hồi con chip để sau này gắn vào một cơ thể khác. Vậy là chiến binh GI lại được hồi sinh! Không chỉ thế, các con chip còn có một công dụng khác là có thể gắn vào các trang thiết bị, giúp chúng trở nên đa năng và mạnh hơn rất nhiều. Trong trường hợp của Rogue, ba con chip đã "tạm trú" vào ba món thiết bị sau:

- **Gunnah – Súng:** Khi được gắn vào khẩu súng, Gunnah giúp cho khẩu súng của Rogue có hỏa lực mạnh hơn, độ chính xác tăng lên rất nhiều so với trước. Thậm chí, khi Rogue đặt khẩu súng xuống đất, Gunnah có thể tự điều khiển như một khẩu súng máy tự động, sẵn sàng diệt bất cứ mục tiêu nào nằm trong tầm bắn của mình.
- **Bagman – Túi trang bị:** Có Bagman "quản lí", túi đồ của Rogue trở thành một "xưởng sản xuất" thu nhỏ khi nó có thể tạo ra các loại đạn dược, cũng như chế tạo và nâng cấp các công năng mới của khẩu súng. "Tài nguyên" để bạn sử dụng là "điểm" lấy từ các đối thủ.
- **Helm – Mũ cối:** Với sự giúp sức của Helm, vốn là một hacker chuyên nghiệp, Rogue dễ dàng xâm nhập vào các hệ thống máy tính, mở toang những cánh cửa điện tử một cách dễ dàng. Một tính năng khá hay khác của Helm chính là tạo ra hình ảnh ảo (hologram) của một GI, dùng để đánh lừa đối phương.

Lối chơi trở nên hấp dẫn

Chính vì được trang bị "tận răng" như vậy, nên khả năng chiến đấu của Rogue rất phong phú, và từ đó lối chơi của game cũng biến đổi rất đa dạng. Nếu thích các pha hành động dấu súng nhanh gọn, mạnh mẽ, hẳn bạn sẽ rất hài lòng với những tính năng ưu việt của khẩu súng mà Rogue mang theo. Vì nó đang là tiểu liên, thoắt cái lại biến thành shotgun, súng bắn tỉa hay thậm chí thành... một dàn phóng tên lửa "chuyên trị" những chiến đấu cơ hạng nặng của đối phương. Còn nếu phong cách của bạn thiên về trường phái stealth action (hành động bí mật)? Yên tâm, game sẽ làm bạn thỏa mãn với các chiêu nấp "đúng điệu", sau đó là những cảnh rón rén quen thuộc từ phía sau và "xử đẹp" từng tên với con dao găm trong tay (các pha này được dàn dựng bằng những đoạn cắt cảnh khá đẹp mắt). Riêng với những fan ruột của trường phái thiện xạ, chỉ cần nhấn phím phải chuột, kính hồng tâm sẽ hiện ra với đầy đủ chế độ "zoom" để bạn tha hồ thi triển tài bắn tỉa của mình. Ở đây, có một chi tiết thể hiện sự chú trọng nghiêm túc của nhà phát triển đến các tiểu tiết của game: bạn có thể nhắm bắn vào bình dưỡng khí sau lưng đối phương, khiến chúng xì hơi và rồi nổ tung, làm bắn "khổ chủ" lên cao một cách... ngoạn mục! Có thể nói, nhiều khi những chi tiết vụn vặt và hài hước thế này, đôi khi lại trở thành những nhân tố chính, góp phần không nhỏ tạo nên lối chơi hấp dẫn của game.

Các dạng đối thủ mà Rogue gặp trong game rất đa dạng. Từ bọn lính thông thường trang bị súng trường và shotgun, cho tới những tên được trang bị bộ làm nhiễu tín hiệu (toàn bộ thông tin trên màn hình của bạn sẽ mất hết), hay lực lượng bắn tỉa... luôn thập thò trên những tòa nhà cao tầng, ngoài ra còn có các đơn vị hạng nặng như lính phóng lựu, Robot, những chiếc phi thuyền, chiến đấu cơ bay lượn như ong vò vẽ trên đầu. Để đối đầu với những đối thủ "nặng ký" ấy, ngoài khẩu súng đa năng cùng kỹ năng chiến đấu, Rogue còn dựa vào các loại vũ khí tìm được như súng phóng lựu Bazooka, súng máy, những khẩu pháo lớn nhỏ được trang bị trên các phương tiện di chuyển (người viết bảo đảm bạn sẽ rất thích

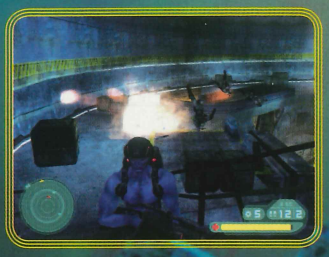
Trận không chiến kịch tính!

Uy lực của súng phóng lựu!

"Pho" thử vào bình dưỡng khí nào!

Chân dung người hùng...

Bảo vệ đoàn xe lửa.


Chỉ cần một quả lựu đạn là đủ!

Kết thúc một cách êm thấm.

chúng chỉ biết mỗi một việc là đứng "trơ như phỗng" mà nã đạn, chứ không có lấy một tí tư duy chiến thuật nào!

Vẫn là game hay!

Những nhược điểm trên, cùng phần đồ họa khá "lỗi thời" so với những game cùng loại hiện nay, đã trở thành rào cản khá lớn với Rogue Trooper. Nhưng với tiêu chí chơi game để giải trí, thiết nghĩ với những gì đã thể hiện được, Rogue Trooper vẫn xứng đáng có một chỗ đứng trong bộ sưu tập game của bạn.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

ƯU
- Lối chơi phong phú, biến hóa
- Hỗ trợ đầy đủ chơi đơn và mạng

KHUYẾT
- Đồ họa "lỗi thời"
- AI chưa tốt

màn rượt đuổi trên phi thuyền hay màn bảo vệ đoàn xe lửa!).

Chưa thực sự hoàn hảo

Càng chơi, người viết càng không khỏi ngạc nhiên và hài lòng về một lối chơi hấp dẫn với nhiều tình tiết đa dạng và vận dụng nhiều kỹ năng chiến đấu khác nhau, khiến cho mạch game dù có cốt truyện khá mờ nhạt nhưng luôn giữ được sự hào hứng và lôi cuốn đáng kể. Nếu bạn cho rằng game có thiếu sót, thì đó chính vì game thiếu đi những trận đấu trùm hoành tráng, đầy thử thách. Một nhược điểm khác là AI của các nhân vật máy lại chưa được như ý. Nói "tệ" thì không đến nỗi, vì chúng có thể phát hiện đồng đội bị hạ và chạy lại xem xét, nhưng thường thì

COLD WAR

PHÁT HÀNH	Dreamcatcher Interactive
PHÁT TRIỂN	Mindware Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	15/04/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,7 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 trở lên, HDD 1,2 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4 GHz hoặc AMD AthlonXP 2400+ trở lên 512 MB, 512MB RAM, VGA 128 MB Geforce 6200 trở lên, HDD 1,2 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, 1 GB (Dual Channel)RAM, VGA 128 MB Geforce 6600GT, MB MSI K8N Neo4

COLD WA

ĐIỆP VIÊN KÝ G

Đã từ lâu, thể loại game hành động bí mật (stealth - action) đã trở thành một "món ăn tinh thần" không thể thiếu đối với những người chơi game nói chung, và những người đam mê dạng game này nói riêng. Cái cảm giác hồi hộp, nín thở mỗi khi lẩn trốn trong bóng tối, hay lúc "lần mò" sau lưng các tên lính canh, chờ đối phương sơ hở là tóm lấy... lõi vào góc khuất, luôn là một trong những lý do giúp dòng game này được ưa thích, dù cho đối tượng chơi là ai đi nữa. Và chắc chắn khi đã yêu thích thể loại này, thì bạn chắc phải biết đến những tựa game tiêu biểu như Splinter Cell, Hitman hay Metal Gear Solid... Trong bài viết này, xin giới thiệu một trò chơi có thể giúp các bạn "gợi nhớ" đôi chút về những tên tuổi lớn trên, dù chắc chắn chưa thể sánh được với các game kia về độ hấp dẫn cũng như danh tiếng. Đó là Cold War (CW), một game mang phong cách "stealth-action" khá đậm nét.

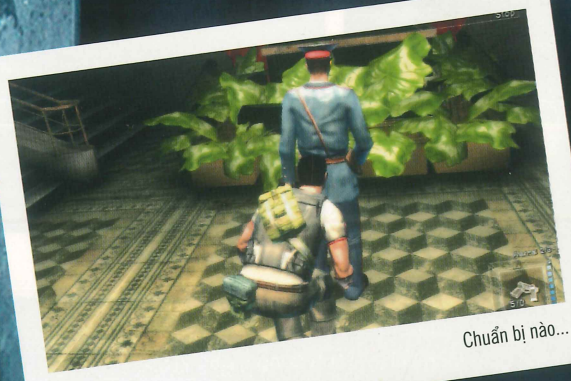
Với một cốt truyện hoàn toàn hư cấu và khá đơn giản, CW lấy bối cảnh thời kỳ xảy ra chiến tranh lạnh trong thập niên 1980. Người chơi vào vai Matt Carter, một phóng viên người Mỹ đến Liên Xô để điều tra về cuộc gặp gỡ bí mật giữa hai nhân vật cao cấp trong chính phủ của hai nước. Nhưng không may, Matt bị vướng vào rắc rối và bị quy tội mưu toan ám sát tổng thống. Cùng với người bạn tù, một nhân vật khá bí ẩn, bạn phải tìm ra lối thoát cho mình cũng như khám phá âm mưu đen tối đang diễn ra...

"Người anh em" của Sam Fisher

Với những ai đã từng "say đắm" dòng game Splinter Cell, khi thử qua CW chắc chắn sẽ có nhận định giống như người viết: trò chơi có phong cách rất giống với dòng game lừng danh này. Dĩ nhiên, cùng là những game "stealth" thì phải giống nhau về cách chơi; ngoài những

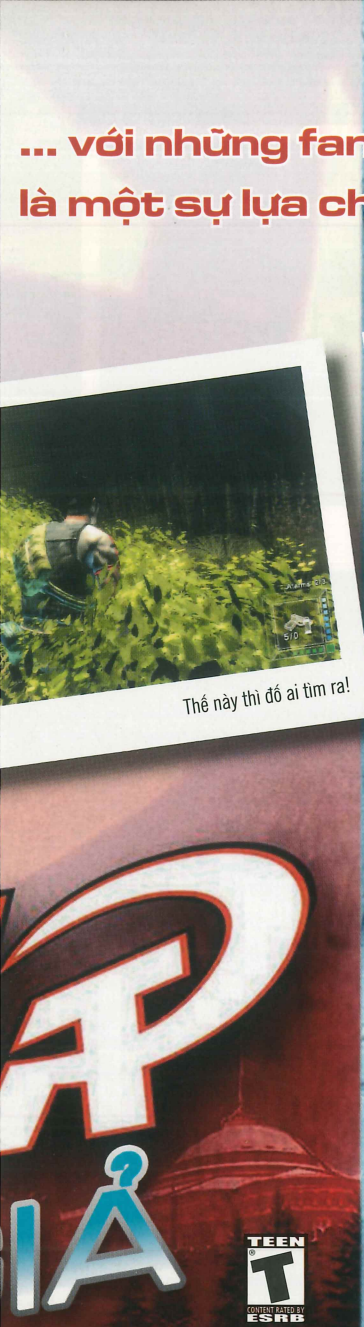
... với những fan của thể loại "stealth", có thể xem Cold War là một sự lựa chọn không quá thiên vị!...

Thế này thì đố ai tìm ra!

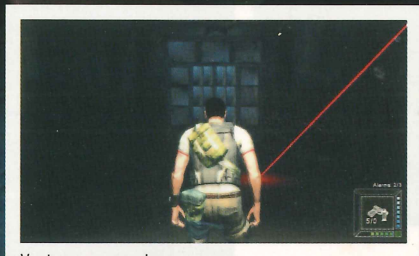


Chuẩn bị nào...

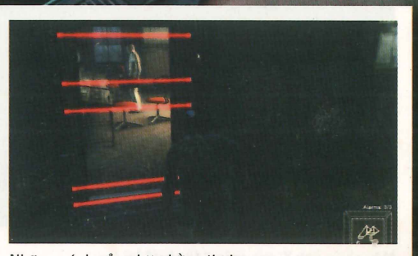
"Phi tang chứng cứ"



đặc tính chung căn bản của thể loại game này như: tránh tối đa việc bị phát hiện, rình rập trong bóng tối, hạ gục từ phía sau v.v. người chơi có thể dễ dàng nhận ra bóng dáng của "Sam Fisher" trong CW qua từng yếu tố cụ thể, ảnh hưởng trực tiếp đến cách chơi của game. Chẳng hạn, phần điều khiển nhân vật (control), khi di chuyển nhân vật chính cũng có các trạng thái như: đi thật chậm, đi bình thường và chạy nhanh. Người chơi cũng dùng nút cuộn của chuột để thay đổi các trạng thái này (một đặc trưng của Splinter Cell). Hoặc yếu tố tương tác giữa nhân vật và các sự kiện xung quanh, ví dụ khi mon men



Vượt qua camera laser...



Những cánh cửa chặn bằng tia laser

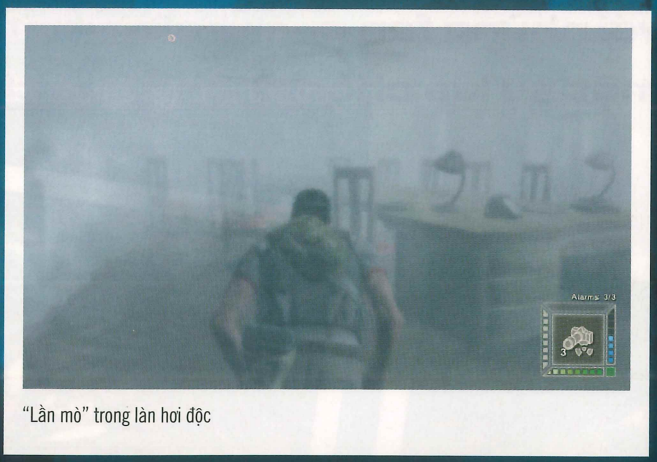
sát sau lưng đối thủ, hay đứng trước một xác lính, cánh cửa,... một menu ngữ cảnh sẽ hiện ra trên góc màn hình để người chơi lựa chọn hành động tương ứng (hạ gục địch, khiêng xác, mở cửa...); hay trong các pha chiến đấu bằng súng, người chơi cũng được chuyển sang góc nhìn qua vai nhân vật giống như chàng Sam. Trong lúc đi lại, người chơi cũng biết được mức độ bị phát hiện của mình cao tới đâu, thông qua một thanh trạng thái (tăng hoặc giảm tùy theo độ chiếu sáng của khung cảnh xung quanh nhân vật). Giữa khung cảnh lúc nào cũng tối tăm và sự "cảnh giác" luôn bao trùm, dáng điệu lom khom của nhân vật chính cùng những yếu tố kể trên, sẽ rất dễ khiến người chơi "nhầm" rằng mình đang chơi... một phiên bản nào đó của Splinter Cell, thay vì là Cold War!

Nhưng, dù có gợi cho người chơi nhớ đến Splinter Cell, trò chơi vẫn chưa đủ tầm để là "người anh em" xứng đáng của dòng game này. Các nhiệm vụ thoạt đầu có vẻ hấp dẫn, nhưng càng về sau chúng càng trở nên nhàm chán, bởi thiếu đi sự đột biến trong cách chơi. Nếu để ý kỹ, bạn sẽ nhận thấy các nhiệm vụ đều hướng người chơi đến việc "tìm đường" theo kiểu tuyến tính (linear), hơn là thử thách người chơi bằng những mục tiêu khó khăn mang chất "stealth" (hành động bí mật). Những "chướng ngại" của màn chơi cũng không mang lại nhiều thử thách. Chẳng hạn các camera ghi hình, camera chiếu laser, các cánh cửa lưới điện... đều chỉ hiện diện "cho

có", người chơi có thể vượt qua khá dễ dàng. Thêm vào đó AI, yếu tố quan trọng giúp tăng tính hấp dẫn cho dòng game "hành động lén lút", lại khá kém cỏi làm trò chơi "mất điểm" nhiều. Phần lớn, các tên lính thường di chuyển đơn lẻ và rất thụ động, vì vậy người chơi khá "thoải mái" trong việc xử lý từng tên một (không tính đến những trường hợp dụng độ với số đông - NV). Với các điểm yếu khá rõ ràng như vậy, trò chơi dễ trở thành một "cái bóng" mờ nhạt của Splinter Cell và khó có thể được để ý đến, nếu không có sự xuất hiện của một yếu tố đặc trưng khá riêng: "đồ chơi" của nhân vật chính.

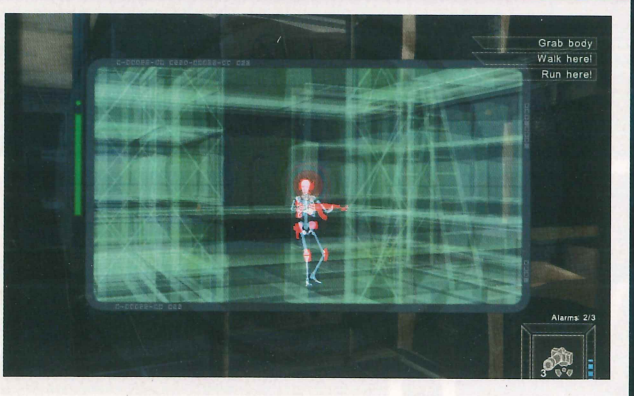
"Đồ chơi" không dụng hàng!

Món "đồ chơi" đầu tiên gây ấn tượng cho bạn, chính là chiếc máy chụp ảnh "độc dáo" của chàng phóng viên Carter. Được trang bị ống kính hồng ngoại đặc biệt, nó có thể giúp bạn nhìn xuyên tường rất rõ ràng, thậm chí xuyên qua cả... da thịt đến tận xương của tên lính đứng ở phòng bên cạnh, y hệt như một chiếc máy chụp X quang thứ thiệt! Chưa hết, chiếc máy ảnh này còn có khả năng "hạ gục" đối thủ từ xa. Bạn chỉ cần hướng tâm ngắm của ống kính (giống súng tỉa quá nhỉ!) vào đối thủ và bấm nút, hắn sẽ bị hạ gục ngay lập tức, cho dù đứng cách bạn một bức tường hay một cánh cửa "dày cui". Tuy nhiên, điểm hấp dẫn nhất của CW không nằm ở một món "đồ chơi" cụ thể, mà là ở hệ thống lắp ghép, kết hợp đồ vật của game. Trên đường đi, bạn sẽ nhặt được những thứ tưởng chừng rất... linh tinh như: ống nhựa, vỏ chai, đồng hồ để bàn... Bạn hãy kết hợp chúng với các vũ khí sẵn có, để cho ra đời những loại vũ khí "cây nhà lá vườn" rất hữu ích và thú vị. Chẳng hạn, kết hợp vỏ nhựa với đạn để tạo ra những viên đạn cao su không gây chết người, hoặc cột vỏ chai nhựa vào nòng súng lục để làm... nòng hãm thanh.



"Lần mò" trong làn hơi độc

Ngoài ra, bằng cách phát hiện những tài liệu mật được giấu rải rác, bạn sẽ thu thập được một số lượng điểm nhất định và dùng chúng để "học" thêm các "bài" lắp ghép mới, tạo ra những "đồ chơi" cao cấp hơn như: mìn hẹn giờ, mìn hơi gas, hay ống zoom cho chiếc máy ảnh... Theo ý kiến riêng, yếu tố lắp ráp đồ vật của CW không những rất thú vị mà còn thể hiện được ý đồ vừa "lạ" vừa hợp lý của nhà sản xuất. Vì với yếu tố này, bạn hoàn toàn có thể biến nhân vật chính thành một điệp viên với đầy đủ dụng cụ phục vụ cho bản chất "stealth" của trò chơi, dù anh ta hoàn toàn không phải là một Sam Fisher "chuyên nghiệp". Nhờ đó, game đã cho thấy được chất "riêng" của mình và ít nhất, cũng không đến nỗi bị xem là một bản sao "ăn theo" của dòng Splinter Cell nổi tiếng.



Máy chụp ảnh X-ray, món "đồ chơi" lợi hại...

Lời kết

Không có nhiều điều để bàn về mặt hình ảnh và âm thanh của trò chơi, tất cả đều ở mức có thể chấp nhận được. Nằm trong dạng game vốn có quá ít tựa game hay và khá nhiều tựa game "ẹ", CW cũng đã có những sáng tạo để thu hút người chơi theo cách riêng của mình. Dù chưa được "đến nơi đến chốn" và còn khá nhiều khuyết điểm dễ thấy, nhưng dù sao với những fan của thể loại "stealth", có thể xem Cold War là một sự lựa chọn không quá thiên vị!

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

Ưu
- Hệ thống ghép đồ mới lạ.
- Thể hiện được không khí "stealth" cần có.

Khuyết
- Cách chơi lặp lại, dễ gây nhàm.
- AI yếu, không có tính thử thách.

MATURE M ESRB

SpellForce 2

Bóng tối chiến tranh

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS	
PHÁT HÀNH	Jowood
PHÁT TRIỂN	Phenomic
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	05/05/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,6GHz+, 512MB RAM, VGA 128MB+, HDD 5 GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+ hoặc Athlon64 3000+, 1GB RAM, VGA 256M+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Intel 630 3GHz, 1GB RAM, 256MB GeForce 6600, Gigabyte 915G Duo

Trò chơi này tiếp tục thay da đổi thịt hoàn toàn trong phiên bản mới SpellForce 2: Shadow Wars (SF2), với những cải tiến về đồ họa, nhân vật và trên hết là phát huy lối chơi.

Thông thường, người ta ít có xu hướng kết hợp những thể loại game không có điểm tương đồng với nhau, chẳng hạn những game có tiết tấu nhanh như bắn súng ít khi nào đi chung với game phiêu lưu đòi hỏi tính kiên nhẫn cao. Ấy vậy mà vào năm 2004, hãng Phenomic lại đưa thị trường game trò chơi SpellForce có lối chơi dung hòa giữa hai thể loại RPG và RTS. Số lượng trò chơi như vậy đạt được thành công chỉ đếm trên đầu ngón tay, vài game điển hình như: Sacrifice, Savage, Warcraft III, v.v... SpellForce cũng nằm trong số những game "ít ỏi" ấy. Trong năm nay, trò chơi này tiếp tục "thay da đổi thịt" hoàn toàn trong phiên bản mới SpellForce 2: Shadow Wars (SF2), với những cải tiến về đồ họa, nhân vật và trên hết là phát huy lối chơi - vốn đã tạo được tiếng nói cho bản thân trong cộng đồng người chơi game.

Bóng đêm huyền bí

Đã từ rất lâu, trên vùng đất Eo tồn tại ba chủng tộc: Dark Elves, Shaikan và Con Người. Cả ba hoạt động trên những khu vực phân định rạch ròi, không ai xâm phạm ai. Tuy nhiên, lãnh thổ của Dark Elves lại là vùng có nền hoà bình mong manh nhất do bị chủng tộc Shadow, tiền thân cũng là Dark Elves nhưng đã tách thành một chủng tộc riêng, sử dụng phép thuật của bóng tối, xâm chiếm và làm dấy lên một cuộc nội chiến kéo dài hơn 5 năm hòng tước đoạt quyền cai trị trên khắp lãnh thổ. Tình hình càng tồi tệ hơn khi sức chống đỡ của Dark Elves ngày càng trở nên suy yếu trước những làn sóng tấn công dồn dập của Shadow. Trong một trận giao tranh khủng khiếp, đội quân Shadow chọc thủng được lâu đài Dragon, Craig Un'Shallach, thủ lĩnh Dark Elf đành gửi con gái của mình là Nightsong đi cầu viện hai chủng tộc còn lại. Người đón nhận hung tin đầu tiên chính là một chiến binh Shaikan quả cảm, mang dòng

Có thêm Titans, quân đội của bạn như "thêm cánh, mọc vây"!

máu rồng cuồn cuộn trong cơ thể. Cảm nhận được mối nguy hiểm đến từ phía đạo quân Shadow có nguy cơ lan tràn ra khắp Eo. Bạn quyết định giúp đỡ Nightsong kêu gọi liên minh, nhưng nhiệm vụ này không hề đơn giản vì nhóm của bạn phải vượt qua một chuyến hành trình nguy hiểm, không chỉ đến từ các thế lực đối địch mà còn bao gồm cả sự nghi ngờ và đố kị giữa các chủng tộc với nhau...

Hai trong một

Do lối chơi của SF2 được cấu thành từ hai thể loại game kết hợp với nhau, nên sẽ dễ nắm bắt hơn nếu ta xem xét riêng từng thể loại. Phải nói rằng, tố chất RPG chính là "chất xúc tác" của toàn bộ xêri SpellForce. Vì vậy, nếu có những thay đổi thì RPG sẽ được cân nhắc đến trước tiên.

Điểm nổi bật của yếu tố RPG trong game là khả năng tùy biến nhân vật khá cao, đem lại cho người chơi nhiều lựa chọn trong việc xây dựng một nhân vật hợp với sở thích của mình. Khi bắt đầu, các nhân vật đều có chung một chỉ số, trang phục và hoàn toàn không ai mạnh hơn ai. Trong quá trình chơi, người chơi sẽ thu được những trang bị và từ đó quyết định "lái" nhân vật theo hướng phù hợp. Một điểm khác không thể thiếu trong game RPG là các kỹ năng và cách phân bổ. Điểm độc đáo trong SF2 là kỹ năng sẽ ảnh hưởng tới vai trò của nhân vật (phù thủy, chiến binh...), chứ không phải vai trò ảnh hưởng tới kỹ năng như các game khác. Mỗi nhân vật sẽ có ba hướng lựa chọn gồm: chiến binh, phù thủy và y sĩ. Bạn chọn vai trò nào thì sẽ được phân bổ vào cột kỹ năng tương ứng. Mỗi cột như vậy lại chia làm hai hướng nhỏ , ví dụ phù Thủy được chia thành pháp sư và kẻ gọi hồn, chiến binh thì được chia thành light và heavy... Chưa kể, số lượng kỹ năng rất phong phú, lên tới... 100 loại! Vì thế chắc chắn người chơi sẽ rất thoải mái trong chọn lựa.

Tất nhiên, cho dù là thể loại RPG nào đi nữa thì cũng không thể thiếu những màn chạm trán, đụng độ với đối thủ và những lúc như vậy, hệ thống chiến đấu của SF2 tỏ ra khá hiệu quả. Ngoài kiểu "trỏ và đánh" thường thấy, bạn còn một cách khác là dùng phép tấn công quái vật khá hữu ích trong nhiều trường hợp. Thay vì phải chọn một nhân vật, chọn kỹ năng rồi nhấp vào quái vật để tấn công, sau đó chuyển tương tự sang nhân vật khác khá bất tiện, bây giờ người chơi chỉ cần chọn quái vật cần tấn công, một danh sách các kỹ năng sẽ "xổ" xuống ngay phía dưới hình nhân vật và bạn chỉ việc nhấp vào kỹ năng mình chọn, máy sẽ tự động tấn công quái vật bằng kỹ năng đó ngay! Nói chung, cách làm này khá hiệu quả khi cần phải thao tác nhanh hoặc lúc tấn công đồng loạt một tên trùm hay thủ lĩnh nào đó. Điều khó hiểu ở đây là game không hề có phím tắt nào dành cho các kỹ năng của nhân vật, vì vậy hiệu suất điều khiển bị giảm đi rõ rệt. Được cái, các nhân vật trong game "khá li" vì mỗi nhân vật đều có chung dòng máu rồng trong cơ thể và liên kết với nhau bằng phép thuật. Chừng nào một trong những nhân vật của nhóm còn sống, chừng đó bạn còn có thể hồi sinh các nhân vật còn lại (nếu quá khoảng 2 phút mà không được hồi sinh nhân vật đó sẽ chết vĩnh viễn, và dĩ nhiên, bạn sẽ thua cuộc)

Nếu có bất kỳ một hạn chế nào trong yếu tố RPG của SF2, thì đó chính là thời gian khá dài để nhân vật gia tăng cấp độ. Đây cũng là lý do vì sao không thể cộng điểm kỹ năng tùy ý, tạo ra một nhân vật đa vai trò được. Việc nâng cấp dựa trên điểm kinh nghiệm và kỹ năng thu được trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ lớn (quest), nhỏ (subquest) cũng như tiêu diệt quái vật trong game. Tuy nhiên, số lượng điểm kinh nghiệm thu được lại rất ít, thậm chí không có (chỉ khi tiêu diệt thủ lĩnh đối phương thì bạn mới nhận được một lượng điểm kinh nghiệm kha khá). Còn lại, chủ yếu người chơi phải bỏ công sức ra thực hiện các nhiệm vụ, vì đây mới chính là nguồn thu điểm kinh nghiệm chủ yếu. Có điều, những nhiệm vụ này thường dài và phải tốn nhiều thời gian để tìm ra địa điểm.

Quân đội ở đâu ra trong SF2? Dĩ nhiên là từ các khu căn cứ do bạn xây dựng và đây chính là lúc thể loại RTS ra tay. Về hình thức, game hoàn toàn không khác các game dàn trận kia là mấy. Vẫn chừng ấy công việc phải làm như tạo công nhân, khai thác tài nguyên, xây nhà và sản xuất quân đi chinh phạt... được cái là có một số cải tiến nho nhỏ để người chơi thuận tiện hơn. Chẳng hạn, bạn có thể bắt các công nhân tự động đi khai thác thay vì phải chọn và gán thủ công cho từng người.

Game không đặt nặng về mặt RTS, nên các công trình đều ít và dễ nắm bắt. Chủ yếu game tập trung vào khai thác sự đa dạng của các loại binh chủng. Có tất cả 9 chủng tộc trong game gồm Humans, Elves, Dwarves, Trolls, Orcs, Barbarians, Dar Elves, Gargoyles va Shadows chia làm ba nhóm Alliance of Light, Horde of Chaos và Brotherhood of Darkness. Khi chọn một nhóm, nghĩa là bạn được phép điều khiển tất cả các loại quân của các chủng tộc thành phần. Đáng chú ý nhất, phải nhắc đến sự xuất hiện của các Titans - binh chủng mạnh nhất có sức mạnh, kích thước hơn hẳn các loại quân khác và mỗi nhóm chỉ có một Titans độc nhất vô nhị cho mình! Phe Alliances of Light có Lifebringer - Thiên sứ của nữ thần sự sống Tiara; Horde of Chaos có Ragefire - quái vật lửa na ná trong phim Lord of The Rings, còn Brotherhood of Darkness thì có The Netherbeast - một sinh vật man dại có vũ khí

Phép sấm sét có sức loan tỏa rộng

Phép thuật làm cho trận đánh càng thêm ác liệt!

là cặp càng to khủng khiếp! Tuy nhiên, tạo loại quân đặc biệt này, bạn phải tốn một lượng tài nguyên kha khá và phải nâng cấp rất nhiều nhà.

Rất tiếc, SF2 cũng mắc phải một khuyết điểm khá lớn thường gặp ở các game RTS là AI, chiến thuật đánh của máy kém hiệu quả và chỉ có thể làm khó người chơi ở mặt sản xuất lính nhanh gấp rưỡi. Thêm nữa, khả năng tìm đường của máy rất kém, chẳng hạn căn cứ của đối phương nằm trên một ngọn đồi, bạn bố trí quân phía dưới bắn lên thì máy hoàn toàn "đờ" ra để bị tiêu diệt, chứ không biết gọi cứu viện hay tìm đường vòng xuống chống trả. Có một điểm khá nực cười: quân máy tuy đông nhưng lại hay bố trí "dồn cục" tại căn cứ, nên nếu bạn lỡ dại mà tấn công thì sẽ bị... cả một quân đoàn "dí" rất thê thảm, thậm chí nhiều khi... còn bị "dí" đến tận căn cứ nữa đấy! Dụ đối phương, phục kích hay ưu tiên tiêu diệt hero trước, hoàn toàn không có trong "từ điển" của quân máy.

Đồ họa cải tiến

Phần hình ảnh của SF2 được chia thành hai mảng: khung cảnh và nhân vật. Và may mắn là cả hai đều có chất lượng rất tuyệt vời. Khung cảnh trong game được thiết kế rất bắt mắt và nêu bật được đặc điểm của mỗi vùng đất. Nhất là khi chuyển sang chơi các màn RPG, góc nhìn ngôi thứ ba sẽ đem lại cho người chơi cái nhìn cận cảnh cụ thể hơn: môi trường được thiết kế chi tiết với những rừng cây xanh rờn bên con thác ầm ầm trắng xóa hơi nước, trời xanh thẳm và nổi bật hiệu ứng tỏa sáng (glow), làm cho khung cảnh càng giống trong xứ sở thần tiên! Các nhân vật tuy được "đúc" chung từ một khuôn mẫu nhưng đều có nét riêng của mình: nhân vật nam trông rất khỏe khoắn, còn nữ thì khá gợi cảm! Đặc biệt, những trang bị khoác bên ngoài nhân vật được thực hiện hết sức tỉ mỉ trong từng đường nét, thậm chí cả chuyển động của vạt áo tung bay cũng được làm rất "nhuyễn".

Điểm khiến người viết hài lòng nhất khi nhận xét về phần âm thanh của SF2 là nhạc nền được đầu tư rất công phu. Vừa mang âm hưởng hoành tráng, hùng hồn như bộ phim đã sử hấp dẫn King Arthur, lại vừa huyền bí bởi chất giọng ca sĩ du dương giống hệt như trong Lord of The Rings. Nhạc nền xem ra rất "ăn khớp" với nội dung game, lột tả được không khí chiến tranh giữa các chủng tộc đồng thời vẫn giữ được vẻ trầm lắng, bí ẩn của vùng đất thần tiên Eo.

Lời kết

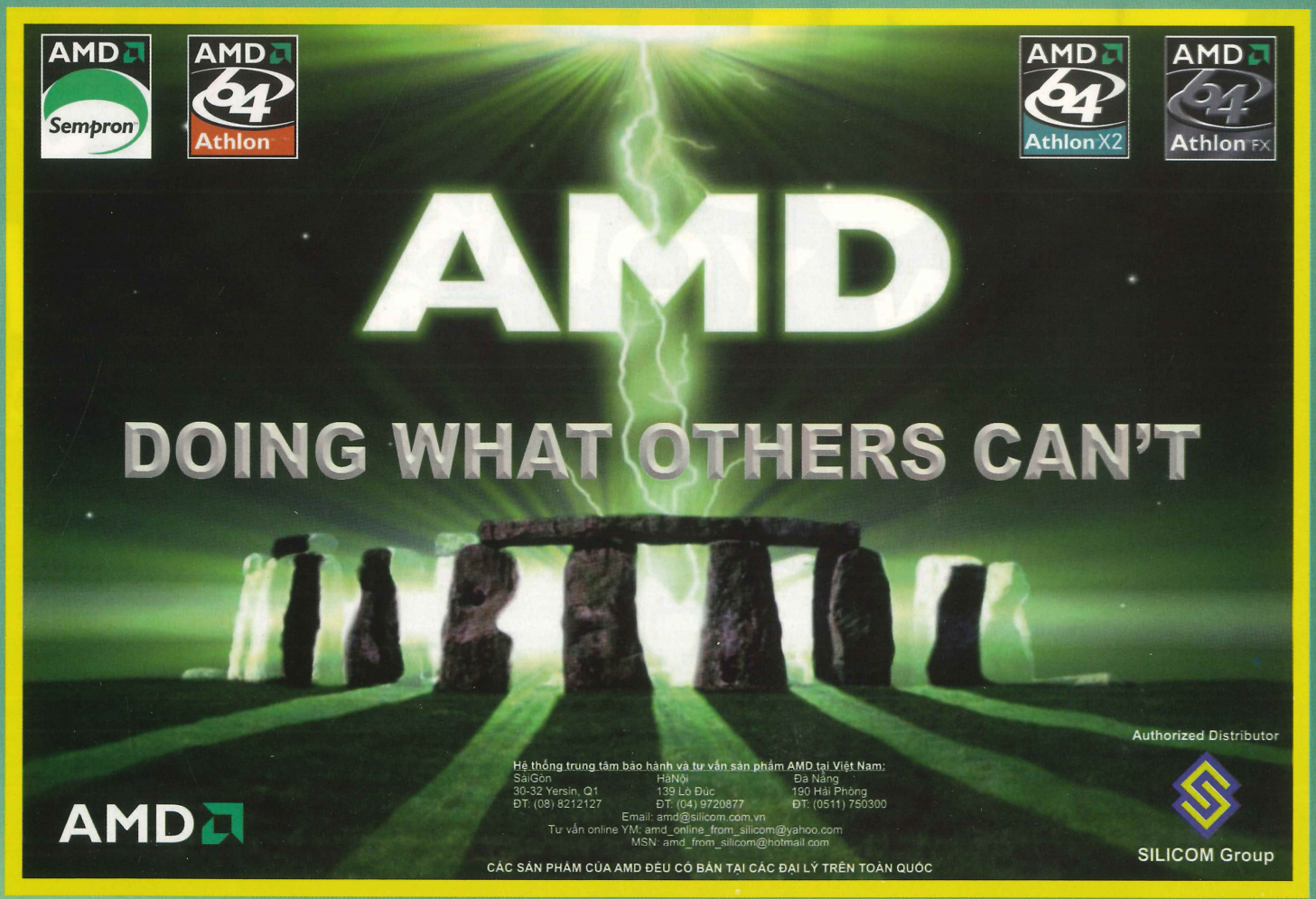
Không phủ nhận SF2 đã có những cải tiến tốt và đủ quan trọng, làm người chơi phải "lật" sang trang mới đánh giá lại từ đầu. Nhưng, người viết cảm giác có một cái gì đó không thỏa đáng trong SF2. Những thay đổi đáng lẽ phải giúp nâng giá trị game lên tột đỉnh, thì chúng chỉ dừng lại ở mức "nửa vời". Nói đơn giản hơn, song song với cải tiến lại có những khuyết điểm kéo tụt game lại. Dù vậy, khuyết điểm cũng không thể át được phần đồ họa tuyệt hảo của game!

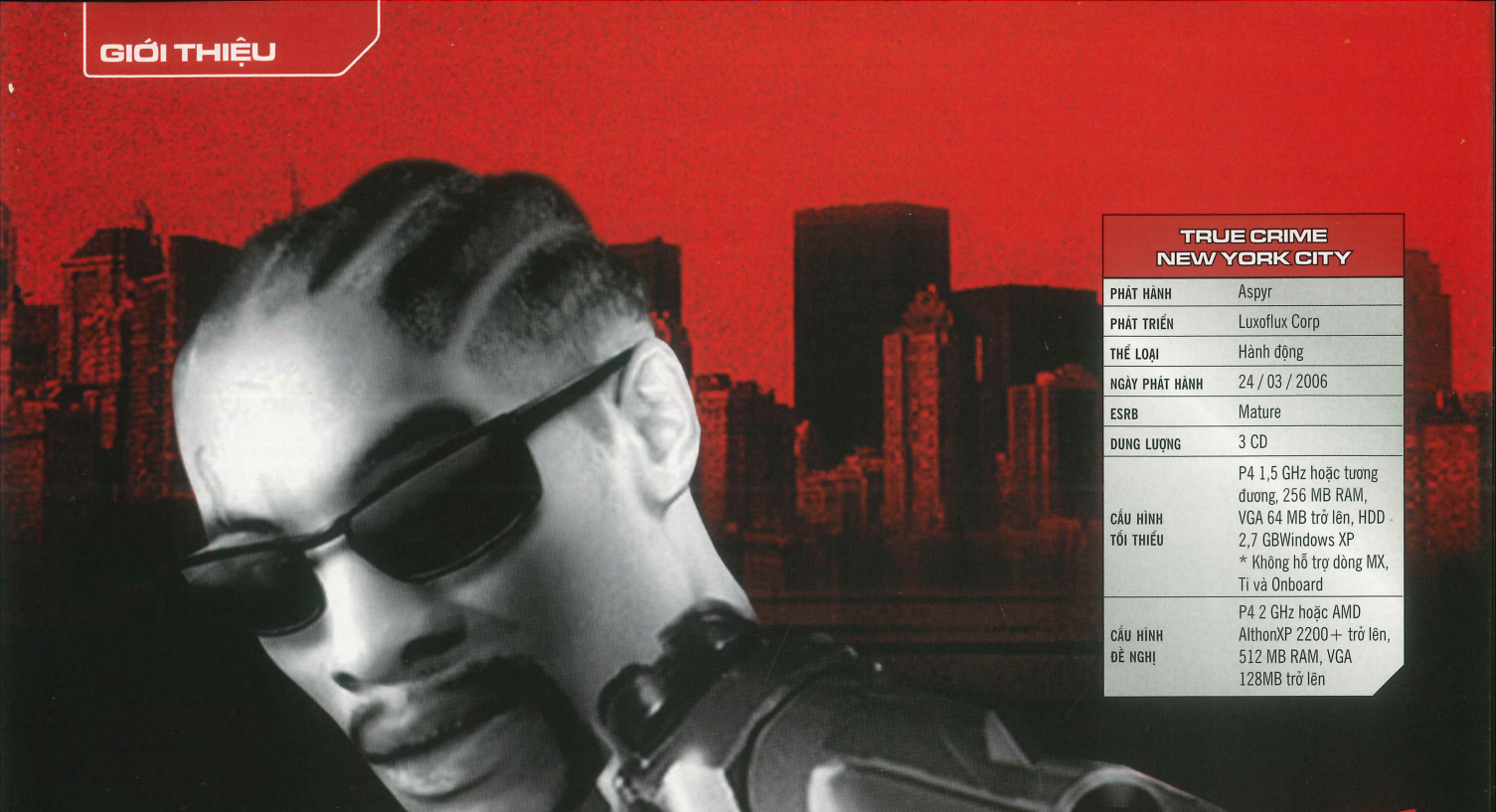
Paladin, Titan mạnh nhất của đội Alliances

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

ƯU
- Đồ họa xuất sắc.
- Lối chơi sáng tạo phối hợp "nhuyễn" giữa RTS và RPG.

KHUYẾT
- Cấu hình máy cao nếu muốn có tất cả các hiệu ứng.
- AI của máy đôi chỗ còn khiếm khuyết.





TRUE CRIME NEW YORK CITY	
PHÁT HÀNH	Aspyr
PHÁT TRIỂN	Luxoflux Corp
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	24 / 03 / 2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB trở lên, HDD 2,7 GBWindows XP * Không hỗ trợ dòng MX, Ti và Onboard
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2 GHz hoặc AMD AlthonXP 2200+ trở lên, 512 MB RAM, VGA 128MB trở lên

TRUE CRIME NEW YORK CITY

THÀNH PHỐ TỘI PHẠM

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Giá như không có các lỗi vớ vẩn khó ưa thì NYC đã tiến xa và có thể sẽ thành một hiện tượng

Kể từ lần xuất hiện thứ ba, GTA đã là một thương hiệu có sức lan tỏa mạnh mẽ. Không biết có bao nhiêu nhà phát triển game đã đầu tư vào thể loại driving-shooting-action (DSA: lái xe-bắn súng-hành động) mà GTA đã "mơ dường"? Ngày càng nhiều game kế thừa và phát triển những tinh hoa của game này nhưng một số đã... thất bại thảm hại, số còn lại đạt được ấn tượng nhất định nhờ biết cách tạo dấu ấn riêng. True Crime: Street of L.A, một game khá triển vọng cũng gây tiếng vang một thời dưới hàng tít lớn: "Sự kết hợp hoàn hảo giữa Max Payne và Grand Thief Auto". Năm 2006, True Crime: New York City (NYC) được phát hành, như lời đáp trả dành cho những tay ghiền "đứa con lai" độc đáo này. Không ít người hy vọng, NYC sẽ tìm được vị trí trong cuộc cạnh tranh ngày càng khốc liệt trong thế giới game nhưng NYC đã không đứng vững ở "độ cao" mà người ta hằng mong đợi...

THÀNH PHỐ CỦA TỘI PHẠM

Bạn vào vai Marcus Reed, thành viên của tổ chức phòng chống tội phạm thuộc sở cảnh sát New York. Có rất nhiều việc cho một cảnh sát: điều tra án mạng, buôn lậu ma túy, những tay trùm xã hội đen... Cốt truyện hình sự hứa hẹn một câu chuyện nghẹt thở, nhưng cách sắp xếp kịch bản game đơn giản đến đơn điệu gây hụt hẫng

cho người chơi. Để cuối cùng, game kết thúc bằng một cái kết không mấy ấn tượng.

TIẾN MỘT BƯỚC...

Một đặc trưng bám sát dòng True Crime ngay từ ban đầu, cũng là xu hướng thịnh hành đang được áp dụng, chính là cách thức giải quyết nhiệm vụ. Là một cảnh sát, người thi hành công lý, nên Marcus không thể nào "làm bậy" như CJ hay Tommy của GTA. Nếu các game dạng DSA khai thác "tự do của găng xtơ", thì bây giờ bạn có thể "nếm" thử hương vị tự do mới mẻ: "tự do của cảnh sát". Từ đây, các ý tưởng sáng tạo cho game bắt đầu bùng nổ, sôi sục... một ví dụ nho nhỏ: bạn sẽ áp chế tên tội phạm về bót hay thả hắn đi... Mỗi hành động của bạn đều ảnh hưởng đến khía cạnh nhất định trong game.

Như lời đề cập trong phần cốt truyện, nhiệm vụ chính thường đơn giản đến bất ngờ, hoàn toàn không có chiều sâu và các bước ngoặt thú vị. Game xoay quanh ba kiểu nhiệm vụ: "dọn" sạch sẽ một khu vực, đuổi theo một chiếc xe hay lái xe đến địa điểm trong thời gian giới hạn. Nhưng nhiệm vụ chính chỉ mới là 50%, một nửa còn lại nằm ở các nhiệm vụ phụ như: thử "tay lái lụa" trong cuộc đua tốc độ, tham gia giải đấu "hăng rết" dưới đường ngầm, nhận giải quyết tội phạm khu vực qua điện đàm... Hoạt động trong New York rộng lớn, nên giới hạn nhiệm vụ phụ là... vô hạn. Điều đó có nghĩa, Marcus sẽ không bao giờ hết cơ hội "bắt nạt" tội phạm. Khi bạn xử lý thành công các vụ án, game sẽ thưởng điểm nghề nghiệp. "Tích tiểu thành đại", đến một mức điểm nhất định bạn sẽ leo lên chức mới, hứa hẹn các nâng cấp độc đáo. Một phương pháp hay, khuyến khích người chơi nhập vai sâu hơn vào nghề cảnh sát, điểm mà bản trước thực hiện còn "kém lắm"...

Để tồn tại trong những "mảng tối" của thành phố New York, Marcus hẳn nhiên phải là một cảnh sát giỏi võ, thành thạo súng ống và lái xe rất cừ! Nhà phát triển đã mời hẳn các chuyên viên dạy võ thuật tại các lò đào tạo cảnh sát về cố vấn, để chúng ta có thể cận chiến bằng những thế võ hiện đại đủ làm người xem "no mắt". Sau này, mở rộng ra, người chơi còn học thêm nhiều chiêu thuộc trường phái Karate, Wushu, TaeKwon do, Box Thái, đấy phong cách "đấm và đá" lên một bậc so với bản cũ. Ngoài ra, khi trang bị súng, bạn có thể nhắm bắn trong thời gian chậm để tước vũ khí địch, tung mình bay nhảy như chàng Max Payne. Còn với một chiếc xe, Marcus liền "lột xác" thành tay đua, phô diễn các chiêu "ác chiến": lái xe hơi... hai bánh, nghiêng về hẳn một bên nhằm... lách qua dãy xe trên đường cao tốc, hay lộn một vòng trên không trung...

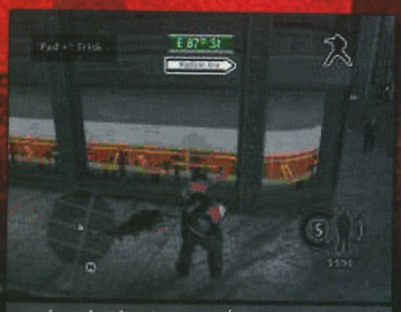
...LÙI BA BƯỚC

"Tiến một bước, lùi ba bước". Điều đó có nghĩa là những lỗi của SOLA tiếp tục được NYC "kế thừa và phát huy" ở tầm cao hơn. Ở các pha đấu súng, chủng loại vũ khí rất nghèo nàn, đối phương chỉ cần trúng vài phát đạn "sẽ chết không kịp ngáp"! Dù đã cố ý gây khó khăn bằng camera cà giựt, nhưng game không thể ngăn cản chiến thắng luôn đến bên người chơi dễ dàng và thuận lợi. Đương nhiên, cái gì quá dễ thì không thỏa mãn. Lỗi này không phải quá lớn, nhưng nó vô tình làm mất hứng thú người chơi ở những cảnh hành động gay cấn nhất!

Tiếp đến, hãy xét khía cạnh mô phỏng - điểm đáng chú ý nhất của một game DSA. Trong trường hợp này câu nói "Tốt gỗ hơn tốt nước sơn" rất phù hợp để diễn tả khả năng mô phỏng của game. Tốc độ mỗi loại xe, độ bền và độ nhạy tay lái không thể hiện được đặc trưng hay sức nặng. Bên cạnh đó, các quy tắc vật lý không được tuân thủ nghiêm ngặt, những vụ va chạm xe, quẹt mạnh hay tông nhẹ đều thực hiện hết sức dễ dãi!

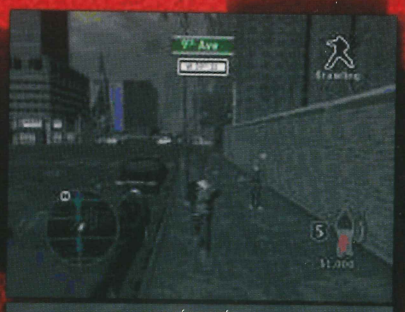
A.I của game "dường như" khá, các tên tội phạm trong game phản ứng đúng đặc điểm tâm lý của tội phạm thật sự: có tên giơ tay ngoan ngoãn chịu trói khi Marcus bắn chỉ thiên, hay khi đem thẻ cảnh sát ra "hù", cũng có lúc hắn... "chạy xịt khói" khi vừa nghe tiếng còi xe cảnh sát... Nhưng, không hiếm khi chúng lại đứng ngô nghê và thỉnh thoảng đâm đầu vào tường! Rồi các lỗi vụn vặt như đi xuyên vật thể, bất ngờ biến mất, mô hình người trùng lặp...

Cả thành phố New York rộng lớn được đưa hẳn vào game. Hệ thống đường đi chằng chịt, những tòa nhà cao tầng chọc trời, các khu ổ chuột đen tối và chùm đèn rực rỡ về đêm... một New York ngoài đời như thế nào thì trong game sẽ hiện ra thế ấy! Mô hình nhân vật trông "hơi gượng gạo" vẫn có thể chấp nhận được, do dạng game kiểu này thường



GIỜ THẺ CẢNH SÁT TRẤN ÁP TỘI PHẠM!

KHÁM XÉT...



KHÁM XÉT...

BULLET-TIME TỎ RA RẤT HẤP DẪN TRONG ĐẤU SÚNG!

xuất hiện khá nhiều vật thể trên màn hình, buộc lòng nhà sản xuất phải lấy "lượng" bù "chất" để game không quá tải. Mọi thứ nghe khá ổn, phải không? Nhưng, vấn đề không phải đẹp hay xấu, mà thế này: khung hình không ổn định. Khi thử game với cấu hình đề nghị, giảm độ phân giải xuống tối đa, kết quả vẫn bi quan: khựng, giật hình, kéo lê từng bước khiến người chơi mệt mỏi. Hỏi một câu: Bạn có muốn phí thời gian ngồi xem con PC yêu quý của mình nhảy điệu "xì lô mùi"?

ĐIỂM SÁNG CÒN LẠI...

Nếu có gì đó ở NYC "coi được", thì đó là âm nhạc. Bởi, nó không do Activision thực hiện mà là tuyển tập nhạc của các nghệ sĩ. Âm nhạc game phong phú các thể loại, từ Metal cho tới HipHop, có lúc gào rú trong nhạc Punk, có lúc "hầm hố" trong tiếng Rap liên thanh. Trình độ lồng tiếng của game cao nhưng các đoạn đối thoại đôi khi ngớ ngẩn, và từ ngữ không được lịch sự gì mấy. Phần hiệu ứng âm thanh không đã tai: tiếng động cơ xe, tiếng súng nổ không thật.

GIẤC MƠ CHƯA THÀNH HIỆN THỰC

Không phủ nhận những nét độc đáo trong lối chơi của game, nhưng giá như không có các lỗi vớ vẩn khó ưa thì NYC đã tiến xa và có thể sẽ thành một hiện tượng và kiểu mẫu cho các game phát triển sau.

ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

ƯU

- Các tuyệt chiêu đánh đấm, bắn súng, lái xe khá hấp dẫn.
- Nhiệm vụ phụ thú vị.
- Âm nhạc khá.

KHUYẾT

- Vũ khí nghèo nàn, mô phỏng vật lý lái xe chưa tốt.
- Nhiệm vụ chính đơn điệu.
- Lời thoại nhân vật dở, dùng tiếng "lóng" hơi nhiều.
- Khung cảnh thành phố thiếu sức sống.

Phiêu lưu trên đảo Delfino

Sáu năm trôi qua kể từ lần đầu tiên xuất hiện trong phiên bản 3D hóa của mình trên nền máy Nintendo 64 (N64), các fan ruột của chàng thợ ống nước Mario mới có cơ hội diện kiến anh trong phiên bản Super Mario Sunshine được dành riêng cho hệ máy Game Cube. Một câu hỏi lớn được đặt ra, liệu trong lần tái xuất trong thế giới 3D đầy màu sắc, Super Mario Sunshine có tiếp tục kế thừa được ánh hào quang mà người anh cả trên N64 đã tạo ra?

CHUYẾN NGHỈ MÁT BẤT ĐẮC DĨ

Sau những ngày làm việc mệt nhọc, Mario cùng với đức vua và công chúa Peach của vương quốc Mushroom quyết định đến hòn đảo Delfino vốn được xem là thân thiện và hiếu khách để nghỉ mát. Tuy nhiên, khi vừa đặt chân đến hòn đảo mộng mơ trên, Mario nhận ra chuyện chẳng lành khi mà khắp nơi trên đảo đều được bị bôi bẩn một cách có chủ đích bằng những hình vẽ "graffiti". Cáo thị và hình truy tìm thủ phạm được dán khắp thành phố. Tuy nhiên, điều trớ trêu là khuôn mặt hung thủ in trên cáo thị và anh chàng Mario vui tính giống nhau như hai giọt nước.

NINTENDO GAMECUBE™

"Tình ngay lý gian" Mario bị áp giải đến tòa án của đảo Delfino. May nhờ vào lời biện bạch của công chúa Peach và đức vua, Mario được tha bổng... Nhờ vào sự trợ giúp của FLUDD, một khẩu súng phun nước (water cannon), Mario quyết định tìm cho ra kẻ chủ mưu vụ việc trên nhằm trả lại sự yên bình các cư dân trên đảo...

CÁCH CHƠI SÁNG TẠO

Một trong những thay đổi tạo nên khác biệt giữa Super Mario Sunshine so với các phiên bản trước chính là món vũ khí khá ngộ nghĩnh "water cannon" mà Mario trang bị bên mình. Chỉ cần kích hoạt chiếc vòi phun này bằng phím bấm R, chàng Mario có thể thổi tung đối thủ cản trở đường đi của anh vào các vệ tường, hay làm chúng choáng váng trước khi kết thúc với cú đạp "kinh điển" bằng đôi giày "khủng bố" của mình.

Tuy nhiên, ngoài chức năng chính làm vũ khí phòng thân và tẩy rửa các mảng màu bị bôi bẩn khắp hòn đảo xinh đẹp Delfino, chiếc vòi xịt "water cannon" còn là chìa khóa giúp bạn giải quyết các puzzle hay tìm các bí mật xung quanh hòn đảo huyền bí này. Điển hình như khi sử dụng "water cannon" phun lên chồi non bên vệ đường, nó sẽ phát triển thành cây lớn giúp bạn có thể khám phá được lối đi mới mà bình thường không thể với tới.

Song song với việc sử dụng chiếc vòi phun này ở chế độ mặc định, bạn có thể chuyển nó sang nhiều chế độ hoạt động khác nhau bằng việc hoán đổi chúng tại những chiếc hộp xanh đỏ trong từng màn chơi. Thí dụ ở chế độ mặc định khi nhấn phím X để chuyển đổi, khi nhấn phím R để kích hoạt "water cannon" sẽ có tác dụng tương tự như cặp phản lực Jetpack của chàng điệp viên 007, giúp anh có thể lượn lờ trong không trung với khoảng thời gian vừa đủ để thực hiện cú đáp an toàn sang tường gỗ ở phía đối diện. Trong trường hợp khác, khi sang chế độ "Dual Hover", "water cannon" sẽ có tác dụng như một ống nén phản lực giúp anh chàng Mario có thể thực hiện những cú nhảy tại chỗ cao hơn 15-20 lần so với cú double-jump bình thường... Nắm bắt và xử dụng hợp lý "water cannon" trong từng trường hợp khác nhau sẽ giúp bạn giải quyết các bài toán hóc búa mà game đặt ra.

Một trong những vấn đề đáng bận tâm với hầu hết các game platform 3D chính là việc thiết lập góc quay hợp lý, tránh tình trạng góc chết ảnh hưởng đến quá trình hoàn thành trò chơi được game giải quyết khá ổn thỏa. Bởi lẽ bạn có thể can thiệp góc quay, phóng lớn thu nhỏ cảnh chơi tùy thích bằng việc xoay trở phím analog hợp lý cùng với phím phối hợp C. Giờ đây, người chơi có thể thưởng thức game trọn vẹn, thoải mái hơn cách điều khiển khó chịu mà

SUPER MARIO SUNSHINE	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	25/08/2002
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Game Cube

Mario và Donley Kong trên hệ N64 trước đây vô tình mắc phải.

BẮT MẮT CHƯA "BẮT" TAI

Bên cạnh phần gameplay được thiết kế đặc sắc, Super Mario Sunshine là một trong những game có đồ họa khá ấn tượng trên dòng Game Cube hiện nay. Bạn sẽ nhanh chóng bị "bắt mắt" từ việc chọn lựa tông màu sặc sỡ, chuyển động nhân vật được chăm chút đến các hiệu ứng phức tạp như ánh nắng mặt trời, mặt nước gợn sóng lấp lánh… Gắn kết hài hòa là phần âm nhạc đầu tư tốt đã truyền tải được gần như trọn vẹn cách chơi vui nhộn, tính chất của các tình huống xảy ra trong game. Điều duy nhất đáng phàn nàn là phần thể hiện âm lồng tiếng thiếu biểu cảm, chưa toát lên được cá tính từng nhân vật.

NGHỈ HÈ NÀO

Sở hữu được cách chơi hấp dẫn và quan trọng hơn cả Mario là một trong số ít tựa game xuất hiện trên thị trường phù hợp với mọi lứa tuổi, vậy tại sao bạn có thể từ chối chuyến phiêu lưu kì thú cùng Mario thám hiểm đảo Delfino để khởi đầu cho những ngày hè sôi động.

MINH ANH

GIAO LƯU CÙNG CHÀNG MARIO

Cho đến nay, hơn 200 triệu bản game liên quan đến nhân vật huyền thoại Mario đã được "phát tán" trên khắp thế giới, trở thành xê-ri bán chạy nhất torng lịch sử công nghiệp game.

Mario xuất hiện lần đầu tiên trong tư cách của một anh hùng trong game Donley Kong vào năm 1981. Thành công quá lớn của game này giúp Mario có một tựa game cho riêng mình trên máy Arcade (game thùng) phổ thông thời bấy giờ mang tên Mario Bros. Cũng chính từ game này người chơi lần đầu tiên bắt gặp người em của anh mang tên Luigi.

Trong Donkey Kong Junior, Mario lần đầu tiên thủ vai ác và trong đoạn phim cuối anh bị hạ knock out. Lần xuất hiện kế tiếp của anh trên thiết bị giải trí rất thành công của Nintendo - Nintendo Entertainment System (NES), chiếc console được ghi nhận là đã hồi sinh thị trường máy trò chơi điện tử dành cho gia đình. Super Mario Bros bán được hơn 40 triệu bản (bao gồm cả các phiên bản kèm theo máy NES) và nhanh chóng trở thành game bán chạy nhất mọi thời đại. Ngay sau đó, phiên bản Super Mario Bros 3 giữ kỉ lục là game bán chạy nhất (không kèm theo máy console) với 18 triệu bản. Sau những "mùa gặt vàng", chàng Mario và các bạn của mình tiếp tục lấn sân sang các dòng game khác như thể thao, đua xe, song đấu, nhập vai, giáo dục…

Sau hơn 25 năm xuất hiện trên video game chàng thợ sửa ống nước vui tính vẫn chưa có dấu hiệu mệt mỏi khi anh tiếp tục xuất hiện trong các tựa game như Mario Hoops 3-on-3, Yoshi's Island 2 cho máy Nintendo DS, Super Paper Mario cho Game Cube và Super Mario Galaxy cho hệ máy Wii, thế hệ next-gen console của đại gia Nhật Bản Nintendo.

THE OUTFIT	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Entertainment
THỂ LOẠI	Dàn trận
NGÀY PHÁT HÀNH	13/03/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Xbox 360

Đội Đặc nhiệm The Outfit

Việc hầu hết các tựa game đổ bộ trên Xbox 360 đều tập trung vào những game thể thao, hành động với chất lượng đầu tư khá tạo ra hệ quả là các game thủ vốn là fan của các thể loại khác không có nhiều cơ hội để chọn đầu game phù hợp với sở thích của mình. Như hiểu được nhu cầu trên, đồng thời thử sức mình trên chiến tuyến mới "next-gen console" Relic Entertainment, tên tuổi từng gắn liền với các thương hiệu lớn như Homeworld, Impossible Creatures,...cho ra mắt The Outfit (TO), game chiến thuật lấy bối cảnh là cuộc thế chiến thứ hai.

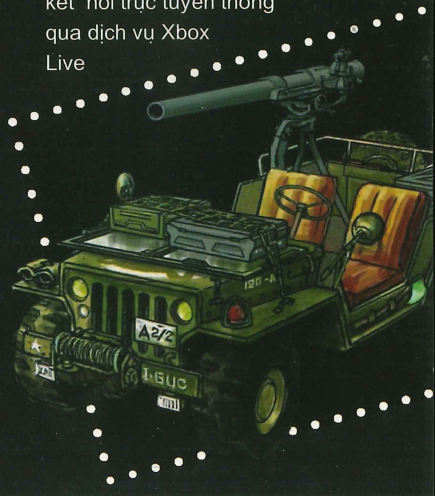
GAMEPLAY

The Outfit có cách chơi được "lai" giữa Mercenaries của Pandemic cùng yếu tố chiến thuật theo kiểu cướp cứ điểm của dòng game lừng danh Battle Field. Tuy nhiên, thay vì cố định điều khiển một nhân vật chính, người chơi có thể tùy biến chuyển đổi qua lại qua ba nhân vật có sở trường riêng. Chàng lính đô con Tommy Mac với khả năng áp đảo trong những pha cận chiến trước số đông quân địch nhờ khẩu súng máy tự động cùng súng phun lửa tầm gần. Anh chàng da màu J.D.Tyer cơ động cả hai tầm xa - gần nhờ vào cặp vũ khí đối lập shotgun và súng trường. Deuce đội trưởng với cặp kính đen Ray Bans "bất di bất dịch" lại là đối thủ cực kì đáng sợ cho các cỗ tăng bọc thép, hay các ụ súng máy kiên cố.

Trong The Outfit, người chơi sẽ không phải bận tâm đến các chỉ số kinh tế, lương thực "rườm rà" như các game chiến thuật cùng loại, thay vào đó họ chỉ cần quản lý một chỉ số chính FU (Field Units). Chỉ số này thu được thông qua số quân địch, phương tiện của chúng mà bạn tiêu diệt được và các cứ điểm mà bạn chiếm được trên bản đồ. Nếu lượng điểm FU tích lũy được dồi dào, bạn có thể kêu thêm đồng minh viện trợ, mua thêm các phương tiện cơ giới như xe jeep, tăng bọc thép hay nhờ máy bay oach tạc vào các điểm tập kết của địch.

Do tính chất khốc liệt của của trận chiến, nếu không cẩn thận phân bổ hợp lý lượng điểm trên, bạn có thể nhanh chóng tử trận bất kì lúc nào. Điều an ủi là thay vì bắt người chơi phải nạp lại màn chơi từ đầu, TO chơ phép bạn tiếp tục lại cảnh chơi thông qua các điểm được bố trí trên bản đồ. Dĩ nhiên, để hạn chế người chơi ỷ y vào tính năng này, đồng thời gia tăng thêm độ khó, tính năng trên chỉ được dùng giới hạn trong khoảng 2-3 lần trong mỗi cảnh chơi, vì vậy bạn nên tập trung cẩn thận phòng trường hợp không may xảy ra.

Song song với chiến dịch đơn quen thuộc, game cũng không bỏ quên mục chơi mạng giúp người chơi có thể thử sức cùng bè bạn từ việc hỗ trợ chia xẻ màn hình (splitscreen) đến kết nối trực tuyến thông qua dịch vụ Xbox Live



với khả năng hỗ trợ tối đa đến tám game thủ trong cùng thời điểm. Tuy nhiên, do nhiều yếu tố khách quan người viết chưa thể đạo qua mục chơi mạng này dẫu biết đây là phần chơi được nhiều người đánh giá tốt, hơn hẳn phần chơi đơn. Thôi thì đành nghe sao biết vậy!

ÂM SẮC

Những tưởng khi đặt chân lên miền đất "next-gen", nơi cấu hình phần cứng mạnh mẽ cho phép các nhà sản xuất "nhồi nhét" các kĩ thuật đồ họa, âm thanh hiện đại nhằm tạo khác biệt riêng với các game trên thế hệ console hiện thời, nhưng kết quả mà The Outfit có được thật sự khá thất vọng. Mặc dù, cho phép người chơi tương tác với môi trường xung quanh khá tốt, điển hình như bạn có thể dùng xe tăng hạng nặng, bazooka phá hủy bất kì thứ gì mà bạn bắt gặp trên đường đi như bờ tường, cây cối, nhà cửa… Thế nhưng các mô hình, chi tiết lại được thực hiện khá đơn điệu và tẻ nhạt. Các đoạn phim chuyển cảnh, âm lồng tiếng lẫn mô phỏng chỉ được thực hiện nửa vời và thiếu hẳn tính hấp dẫn.

THAY CHO LỜI KẾT

The Outfit có cách chơi ít đột phá nếu không muốn nói là vay mượn khá nhiều từ các trò chơi đi trước nhưng cách thức thể hiện lại ít khéo léo hơn. Mặt khác, đồ họa và âm thanh được thực hiện theo kiểu "được chăng hay chớ" không xứng tầm với một đầu game dành cho "next-gen" đã vô tình biến The Outfit trở thành trò chơi trung bình không hơn không kém. Đây thực sự là điều đáng tiếc cho một tên tuổi lớn như Relic. Dù sao, chúng ta cũng không hết hy vọng là Relic sẽ hoàn thiện tốt hơn các sản phẩm sau của mình.

HUY VŨ

DẤU ẤN CỦA RELIC ENTERTAINMENT

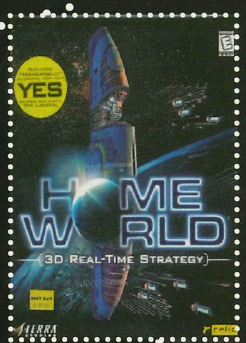
Relic được sáng lập bởi Alex Garden và Luke Moloney vào năm 1997 tại Vancouver, Bristish Columbia, Canada. Sản phẩm đầu tay, Homeworld ra mắt vào tháng 11 năm 1999 nhanh chóng tạo được tiếng vang và thành công lớn về doanh số. Tuy nhiên, điều đáng ngạc nhiên là ngay sau đó, Relic không bắt tay ngay vào phát triển phiên bản phụ (Sierra Entertainment, là nhà phát hành và sở hữu thương hiệu Homeworld). Quyền phát triển Homeworld: Cataclysm được giao cho Barking Dog Studios.

Sản phẩm thứ hai của Relic mang tên Impossible Creatures, được phát hành bởi Microsoft vào năm 2002. Đây là game chiến thuật khá độc đáo, cho phép người chơi tự do thiết kế các đơn vị quân đa dạng, nhiều chủng loại từ việc lắp ráp các phần cơ thể của nhiều loại động vật khác nhau. Game cũng sớm gặt hái được thành công, tuy nhiên mức độ quan tâm mà game giành được chưa ngang tầm với Homewolrd.

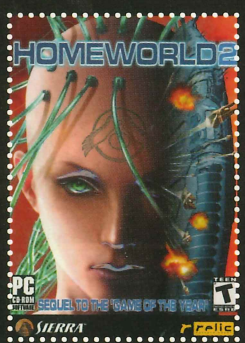
Vào tháng 9 năm 2003, phiên bản thứ 2 của Homworld lừng danh được Relic ra mắt các fan. Mặc dù được cải tiến khá nhiều về đồ họa, cách chơi so với phiên bản nguyên thủy nhưng những gì mà Homeworld 2 giành được vẫn không vượt qua phiên bản đầu.

Ngày 27 tháng 4 năm 2004, nhà phát hành THQ tuyên bố quyền sở hữu Relic sau vụ giao dịch thương mại kéo dài đến đầu tháng 5/2004. Sau khi chuyển về đầu quân cho THQ, Relic sớm cho ra mắt Dawn of War, game dàn trận thời gian thực (RTS) lấy bối cảnh là thế giới Warhammer 40,000 thuộc thương hiệu của Games Workshop. Dawn of War thành công và được nhiều tạp chí uy tín bình chọn là game của năm.

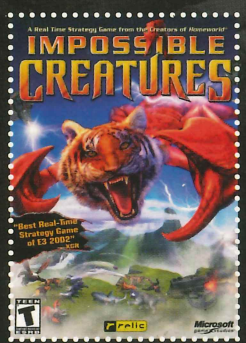
Vào đầu năm 2005, Relic công bố về game chiến thuật thời gian thực mới của hãng dành cho hệ PC mang tên Company of Heroes, cùng với phiên bản nâng cấp dành cho Dawn of War mang tiêu đề Dawn of War: Winter Assault. Sau khi Winter Assault ra đời và cũng giành được thành công khá xuất sắc, phiên bản mở rộng thứ hai Dawn of War: Dark Crusade ấn định sẽ phát hành quý ba năm nay.



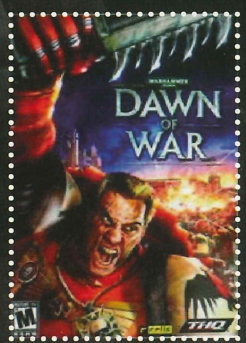
Phát triển: Relic Entertainment
Phát hành: Sierra Entertainment
Ngày phát hành: 11 tháng 5, 1999
Thể loại: Dàn trận không gian
Nền: PC



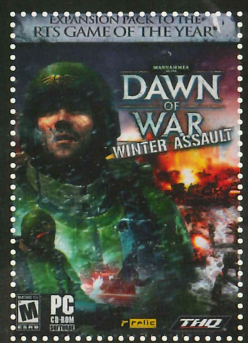
Phát triển: Relic Entertainment
Phát hành: Sierra Entertainment
Ngày phát hành: 16 tháng 9, 2003
Thể loại: Dàn trận không gian
Nền: PC, MAC



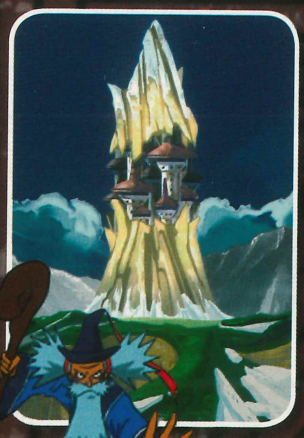
Phát triển : Relic Entertainment
Phát hành: MS Game Studios
Ngày phát hành: 29 tháng 12, 2002
Thể loại: Dàn trận thời gian thực
Nền: PC



Phát triển: Relic Entertainment
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 20 tháng 09, 2004
Thể loại: Dàn trận thời gian thực
Nền: PC



Phát triển: Relic Entertainment
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 21 tháng 09, 2005
Thể loại: Dàn trận thời gian thực
Nền: PC



Phép thuật đã m
LOST

Lợi thế màn hình đôi có chức năng cảm ứng nền máy DS của Nintendo được nhiều hãng sản xuất tập trung khai thác, giúp game thủ có dịp thưởng thức nhiều tựa game hấp dẫn, được cải tiến sáng tạo như Nintendog, Kirby Canvas Curse, Feek the Magic… Đơn giản nhưng sáng tạo để thu hút người chơi, lão làng Taito cũng thử sức mình bằng việc ra mắt tựa game nhập vai mang tên Lost Magic.

Truyền thuyết kể lại rằng, sau khi thượng đế tạo dựng thế giới, người quyết định truyền sức mạnh của mình cho bảy cây dũa thần khác nhau, rồi lần lượt giao phó chúng cho bảy hiền nhân khác nhau. Thời gian thấm thoát trôi qua, "Diva of the Twilight", một trong bảy hiền nhân trước đây cảm thấy chán chường với sứ mệnh bảo vệ và phụng sự con người. Bà quyết định lập kế hoạch tiêu diệt các hiền nhân khác lẫn con người với tham vọng thiết lập một thế giới mới do bà cai quản…

Xa xăm trong rừng già tách biệt với thế giới bên ngoài có cậu bé Issac, con trai của hiền nhân sở hữu dũa phép ánh sáng (Wand of Light). Tuy nhiên, Isaac sớm phải rời xa cha từ rất sớm và được chăm sóc bởi một bà lão mà cậu xem như bà "granny". Kỉ vật duy nhất mà Russell cha của Isaac để lại cho cậu chính là chiếc dũa thần (wand of light).

Là người sở hữu và kế thừa của The Wand of Light, Isaac vô tình trở thành đối tượng tiêu diệt của Diva of the Twilight. Tuy nhiên, Isaac may mắn sống sót sau khi kế hoạch ám sát cậu không thành nhờ vào sự hy sinh cao cả của bà cậu. Mất đi người thân bao bọc bấy lâu, Isaac quyết định lên đường nhằm ngăn chặn kế hoạch thâm độc mà Diva of the Twilight đang tiếp tục gieo rắc…

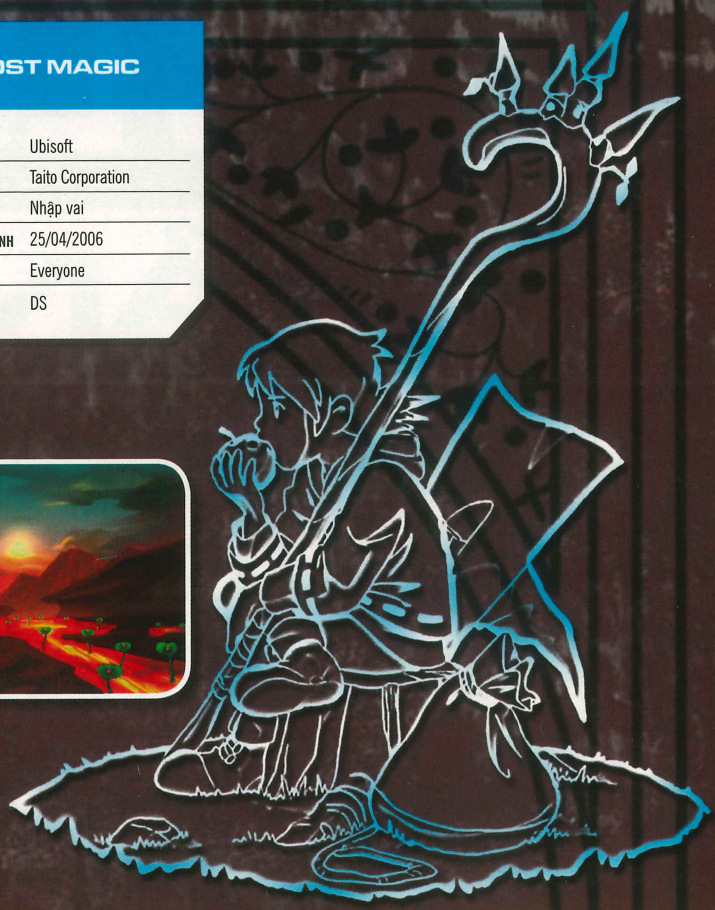
Như đã đề cập, Lost Magic là trò chơi tận dụng lợi thế sẵn có của nền máy DS nên việc điều khiển trong game đã được chỉnh sửa lại và khác khá xa với các game cùng loại trên dòng máy khác. Theo đó khi bắt đầu trận đấu, màn hình trên sẽ có chức năng như một bản đồ động minh họa các nhân vật dưới dạng các chạm điểm nhỏ với màu sắc khác nhau. Trong khi đó, màn hình cảm ứng (touch screen) sẽ dùng để di chuyển Isaac cùng các nhân vật hỗ trợ khác thông qua thao tác kéo, thả bằng bút cảm ứng. Khi cần triển khai các phép thuật mạnh mẽ, người chơi sẽ nhấn giữ phím L hoặc R (tùy thuộc vào tay thuận) để hiện một khung niệm phép . Tùy vào hình thù riêng của từng loại phép thuật theo quy định, người chơi phải sử dụng bút vẽ phác thảo lại chúng thật chính xác trong khung niệm phép này.

Trong Lost Magic bạn sẽ không bắt gặp các bình mana dùng để nạp lại năng lượng sau khi niệm phép. Thay vào đó, thanh này sẽ phục hồi dần, tốc độ nhanh chậm tùy thuộc vào cấp độ của nhân vật. Thêm vào đó mỗi màn chơi chỉ cho phép bạn hoàn thành trong khoảng thời gian cố định. Chính vì lẽ này, người chơi phải "liệu cơm gắp mắm" trong việc sử dụng phép thuật. Ngoài ra, trong quá trình hoàn thành nhiệm vụ, Isaac có thể sử dụng phép thuật "Trap" để bẫy các quái vật nhằm biến chúng thành các đệ tử dắc lực, hỗ trợ trong trận đánh. Tất nhiên, để chúng cứng cáp và hoàn thiện hơn bạn có thể trang bị thêm các vật dụng như giáp, vũ khí hoặc dụng trận thường xuyên nhằm cải thiện cấp độ. Kết hợp tốt việc sử dụng phép thuật cùng khả năng điều khiển các quái vật thu nạp sẽ giúp bạn hoàn thành màn chơi dễ dàng hơn rất nhiều.

LOST MAGIC

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Taito Corporation
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	25/04/2006
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	DS



Song song với chế độ chơi đơn hấp dẫn, Lost Magic cũng được hỗ trợ tính năng mạng sáng giá. Điểm thú vị là trong mục chơi mạng này, bạn có thể thông qua các trận đấu mạng để luyện cấp, kiếm thêm kinh nghiệm cho nhân vật chính cùng các quái vật đã thu thập được ở phần chơi đơn. Tuy nhiên, để bảo đảm cuộc chơi cân bằng hơn bạn vẫn có thể tinh chỉnh, sắp xếp lại trận đấu sao cho hai bên tranh tài cấp độ ngang nhau.

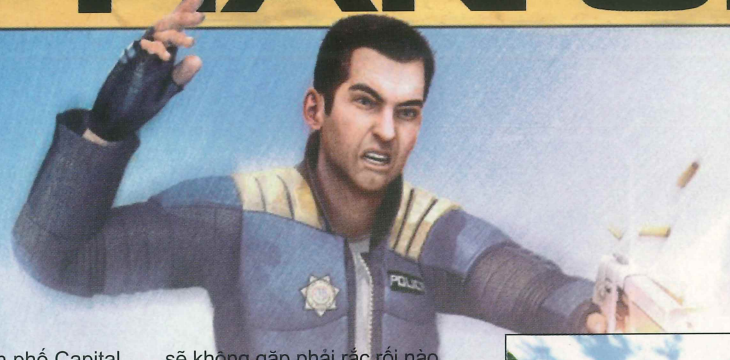
Với nhiều kết thúc mở để lựa chọn ngay sau khi kết thúc game, hệ thống phép thuật đồ sộ cùng chức năng multiplayer hấp dẫn, chắc chắn, Lost Magic là một trong những game nhập vai tốt sẽ giữ chân bạn trong khoảng thời gian dài.

MINH ANH

PSP

LỰC LƯỢNG PHẢN ỨNG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



PURSUIT FORCE	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	Big Big Studios
THỂ LOẠI	Thể Thao
NGÀY PHÁT HÀNH	07/03/2006
ESRB	Mature

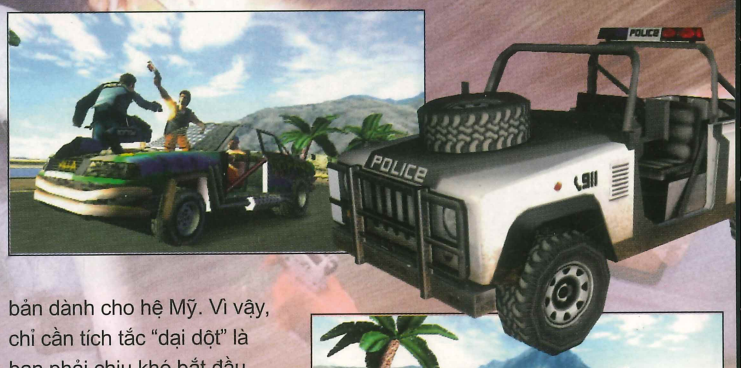
Thành phố Capital đang gặp phải vấn đề nghiêm trọng. Năm băng đảng tội phạm đang thay nhau kiểm soát các khu vực của thành phố, an ninh bị xáo trộn đồng thời mạng sống của người dân vô tội đang bị đe dọa từng ngày. Trước tình thế khẩn cấp trên, biệt đội đặc nhiệm Pursuit Force - mà bạn là thành viên được chỉ định vào cuộc...

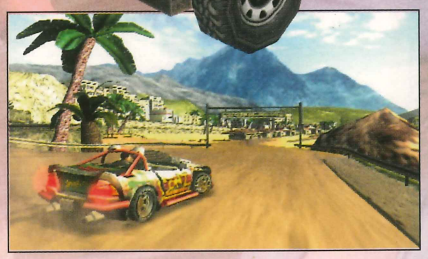
Mặc dù về cơ bản Pursuit Force là game hành động góc nhìn người thứ ba nhưng cách chơi được biến tấu hấp dẫn, tạo được nét riêng so với những game cùng loại. Phần lớn nhiệm vụ trong game là những pha đuổi bắt với tốc độ cao bằng vô số phương tiện giao thông khác nhau, kết hợp với những cú nhảy "hijack" vào bất kì phương tiện lưu thông nào mà bạn bắt gặp nhằm ngăn chặn âm mưu của bọn tội phạm bằng mọi giá.

Thoạt nghe có vẻ dễ dàng nhưng để thực hiện thuần thục những cú nhảy trên và đón thời điểm chính xác nhằm hoàn thành màn chơi không đơn giản chút nào. Đầu tiên là bạn phải áp sát mục tiêu cần "bắt chết" cho đến khi biểu tượng ra hiệu thực hiện "hijack" xuất hiện, bạn phải bằng mọi cách nhấn phím thực hiện thao tác trên thật nhanh gọn. Nếu như mục tiêu chỉ đơn thuần là phương tiện lưu thông của thường dân bạn sẽ không gặp phải rắc rối nào nhưng sẽ khá nguy hiểm nếu đây là xe của bọn tội phạm. Bởi lẽ, chúng có vũ khí, hơn nữa việc giữ thăng bằng trên phương tiện giao thông đang di chuyển với tốc độ cao không hề dễ dàng chút nào. Bạn phải tìm cách xoay xở sao cho hợp lý thông qua các phím bấm D-pad tùy vào tình huống đặt ra.

Có khá nhiều phương tiện giao thông khác nhau để người chơi có thể thử thay lái ngoài mô tô, xế hộp bạn sẽ còn cảm giác vi vu bồng bềnh trên ca-nô hay lượn trên không với máy bay trực thăng… Bên cạnh những pha hành động đẹp mắt trên nhiều phương tiện giao thông khác nhau tựa như các cát-ca-đơ chuyên nghiệp, Pursuit Force cũng không bỏ qua những màn trình diễn trên bộ không kém phần hấp dẫn dù thời lượng cho các phân cảnh này khá eo hẹp. Ngoài vũ khí mặc định là súng ngắn, bạn có thể tận dụng những thế võ cận chiến vừa đẹp mắt, hiệu quả lại vừa có thể tranh thủ tước các vũ khí hạng nặng từ đối phương.

Độ khó của Pursuit Force khá cao bởi lẽ chỉ cần sơ xuất, lệch tay lái hay thực hiện nhịp nhảy sai là bạn phải trả giá khá đắt. Đặc biệt là trong phiên bản dành cho hệ châu Âu, bởi lẽ trong phiên bản này mỗi nhiệm vụ không được bố trí điểm lưu tập kết "check point" như phiên bản dành cho hệ Mỹ. Vì vậy, chỉ cần tích tắc "dại dột" là bạn phải chịu khó bắt đầu lại màn chơi. Việc này thử thách tính kiên nhẫn của các game thủ khá nhiều khi mà càng về sau lưu lượng mỗi cảnh chơi và độ phức tạp càng cao. Thêm vào đó, trong game bạn sẽ không có cơ hội nhặt các túi cứu thương để nạp lại sức khỏe. Thay vào đó, tùy vào việc thực hiện những cú nhảy và pha hành động đẹp mắt mà thanh Fatality ở góc phải màn hình sẽ ghi nhận lại. Khi thanh này được làm đầy, bạn mới có quyền kích hoạt để hồi lại trạng thái sức khỏe cũng như hiện trạng ban đầu của các phương tiện giao thông đang sử dụng. Nếu phân phối sử dụng hợp lý tính năng này bạn sẽ đỡ vất vả hơn khá nhiều khi phải đối mặt với số lượng kẻ địch đông cùng các "boss" khó chịu.





Xuất hiện trên nền PSP, nhờ vào ưu điểm phần cứng vượt trội, Pursuit Force được mặc sức phô diễn các tính năng đồ họa, âm thanh cao cấp của mình. Từ cử động của các nhân vật đến hiệu ứng cháy nổ đều được chăm chút và nhào nặn khá tỉ mỉ như cảnh bụi đất tung mù mịt, vệt nước rẽ từ thuyền và canô, hình ảnh các vệt khói từ các phương tiện giao thông sau khi no đạn… Đan xen nhịp nhàng là phần lồng tiếng hấp dẫn cùng những đoạn phim cắt cảnh được thực hiện xuất sắc. Những yếu tố trên giúp Pursuit Force nhanh chóng tạo được ấn tượng khá tốt đối với người chơi từ "thuở ban đầu".

Hài hòa được cả ba yếu tố quan trọng là âm thanh, đồ họa và cách chơi sôi động, hấp dẫn, Pursuit Force chắn chắn là tựa game khó lòng từ chối của bất kì game thủ nào đang sở hữu chiếc máy chơi game cầm tay "hot" nhất hiện nay: PSP.

XUÂN YẾN

Bọn quạ đen tới rồi!

Billy Hatcher và quả trứng thần kỳ

Ngày xửa ngày xưa tại một nơi được gọi là vùng đất ánh sáng, có ngôi làng nhỏ thanh bình của những cư dân gà xinh xắn. Cư dân gà đảm nhận một nhiệm vụ hết sức đáng yêu: đánh thức bác mặt trời mỗi buổi sáng, mang ngày mới đến cho mọi người. Bỗng một ngày kia, bọn quạ đen hung ác từ đâu ập đến, bắt giam "già làng" Oma-Oma, rồi đuổi hết cư dân gà ra khỏi làng, khiến thế giới loài người phải đối mặt với nguy cơ chìm vào bóng tối. Nhờ có lòng dũng cảm, cậu bé Billy đã được chúa tể loài gà chọn làm người giải cứu ngôi làng của vùng đất ánh sáng.

Mang phong cách "platform" do Sonic Team sản xuất, Billy Hatcher and the Giant Egg khá hấp dẫn bởi cốt truyện hay và nhiệm vụ trong mỗi màn rất lôi cuốn. Bạn điều khiển cậu bé Billy lăn quả trứng đi khắp ngôi làng và... đè bẹp những vị khách quạ xấu xa, cũng như thu nhặt đủ loại trái cây ngon lành! Càng ăn nhiều trái cây đầy đủ vitamin, quả trứng càng lớn nhanh và sẽ trở thành người phụ tá đắc lực của bạn. Đứng rải rác trên đường đi còn có những chú gà làm nhiệm vụ giúp đỡ. Khi có khó khăn, chẳng hạn không biết cách điều khiển quả trứng ra sao hay muốn tham khảo lịch sử ngôi làng, bạn đừng ngại nhấn phím "B" để hỏi thăm, gà con rất vui lòng trả lời mọi thứ.

Trò chơi có tiết tấu nhanh, nhiệm vụ khá thú vị nhưng không dễ dàng thực hiện đâu nhé. Bạn cần phải có sự nhanh nhẹn, phối hợp các phím nhịp nhàng để có thể điều khiển quả trứng theo ý của mình. Ngoài ra, bạn hãy luôn nhớ đến phím "E" để điều chỉnh cho mình một góc nhìn thích hợp. Một điều thú vị nữa là game còn có chế độ chơi mạng, khi ấy, cả ba người bạn thân của Billy sẽ cùng nhập cuộc với bạn. Vui nhộn và hào hứng làm sao! Phần đồ họa và âm thanh của game, quả thật không có gì phàn nàn, màu sắc được thể hiện rất tươi tắn, âm thanh sôi nổi phù hợp với nhịp độ nhanh của game.

Sau những giờ làm việc và học hành nghiêm túc, Billy Hatcher and the Giant Egg sẽ là một trong những lựa chọn giải trí thú vị cho mọi người. Tuy nhiên, đối với những bạn nhỏ, các bậc phụ huynh nên cùng chơi, để giúp đỡ các em đọc những hướng dẫn và nhiệm vụ tiếng bằng Anh trong game. Nào, chúng ta bắt đầu cùng lăn quả trứng thần kỳ này nhé.

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sonic Team
Phát hành: Sega
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 30/03/2006

Ưu: Cốt truyện hay, Nhiệm vụ hấp dẫn.
Khuyết: Góc nhìn chưa hợp lý.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 800MB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz hoặc AthlonXP 1700+; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6200; MB MSI K8N Neo 3.

ĐIỂM TIN

■ **Jade Empire sẽ có mặt trên PC?** Đã thành thông lệ, các game của BioWare sau khi ra mắt trên XBox sẽ được chuyển sang PC. Với Jade Empire, hãng phát triển này cho biết họ sẽ khai thác triệt để sức mạnh của PC cho hiệu ứng hình ảnh, đồng thời về nội dung, game sẽ được thêm vào nhiều loại quái vật, vũ khí, vật dụng và chiêu thức võ thuật mới nhằm làm hài lòng các fan hâm mộ trên PC. Thời gian ra mắt trò chơi vẫn chưa được công bố.

■ **Dạo gần đây, trò chơi lái máy bay có vẻ "được mùa"** khi liên tiếp xuất hiện nhiều tựa game mới. Sắp tới, Maddox Games, nơi khai sinh ra dòng game máy bay IL-2 Sturmovik nổi tiếng, sẽ tung ra Storm of War: Battle of Britain. Lấy đề tài về cuộc không chiến trong Thế Chiến thứ hai giữa không lực Hoàng gia Anh và Luftwaffe (Đức), trò chơi được xây dựng trên một engine 3D mới, với lối chơi uyển chuyển thích hợp cho cả "cựu binh" lẫn "tân binh". Theo dự tính, Storm of War: Battle of Britain sẽ "cất cánh" vào tháng 11 năm nay.

■ **Bên cạnh các tựa game mới của LucasArts** được công bố nhân dịp E3 vừa qua, phần lớn sự chú ý đều tập trung vào Forces of Corruption - phiên bản mở rộng của trò chơi Star Wars: Empire At War. Theo tiết lộ ban đầu, lối chơi của phe Corrupt - một phe nằm giữa hai cực thiện và ác, được dẫn dắt bởi tên trùm tội phạm khét tiếng Tyber Zann, sẽ xoay quanh một số tính năng hấp dẫn như "chôm" tiền, phá hoại sản xuất và quấy rối các hành tinh. Theo dự kiến, game sẽ ra mắt vào mùa thu năm nay.

■ **Tại E3 vừa qua, giới chơi game lại thêm một phen xôn xao** "đoán già, đoán non" về một hiện tượng lạ xuất hiện trong đoạn phim giới thiệu The Sims 2 của EA. Theo nội dung của đoạn phim này, các nhân vật Sim đang đi dạo cùng các con vật nuôi, một tính năng trước đây có trong bản The Sims: Unleashed (2002) nhưng sang The Sims 2 thì vẫn chưa có. Phải chăng nhà phát triển dự định đưa thêm tính năng này vào một bản mở rộng nào nữa? EA từ chối đưa ra bất kỳ lời bình luận nào cho sự việc trên.

KHÔNG QUÂN TRỜI ÂU

Ngắm kỹ "chim sắt" của mình.

Đối với những người yêu thích dòng game lái máy bay, khoảng không gian bao la xanh ngắt trên cao luôn chứa đựng một sự cuốn hút kỳ diệu. Họ sẵn sàng bỏ ra hàng giờ đồng hồ liền chỉ để nghiền ngẫm những thao tác điều khiển máy bay phức tạp không khác gì ngoài đời thật (thể loại mô phỏng - simulation). Nhưng với những ai không có đủ thời gian và lòng kiên nhẫn, thì dạng lái máy bay "arcade" như Heroes of the Pacific, JetFighter 2015 hoặc Battle Of Europe (BOE) cũng là một sự chọn lựa tốt.

BOE đưa bạn vào vai phi công của phe Đồng Minh, tham gia vào các trận đánh nảy lửa trên bầu trời châu Âu trong thời kỳ Đệ Nhị thế chiến. Điểm mạnh của trò chơi rất dễ nhận ra chỉ sau vài phút đầu tiên làm quen, đó là việc bố trí phím điều khiển rất hợp lý và thân thiện, nên chỉ sau vòng huấn luyện ban đầu, bạn đã có thể tự tin bước vào những trận không chiến hấp dẫn ở các nhiệm vụ kế tiếp. Vì vậy, mặc dù chỉ sử dụng bàn phím để chơi (không dùng chuột), nhưng việc điều khiển chiếc máy bay chiến đấu vẫn rất dễ dàng. Tuy được phát triển theo dạng arcade dễ chơi, nhưng BOE vẫn không loại bỏ những yếu tố cần thiết để tăng thêm độ thực, như việc cất và hạ cánh vẫn đòi hỏi người chơi thực hiện đầy đủ các công đoạn như tăng tốc, giảm tốc, xếp và mở bánh đáp... Cũng may, các thao tác này được đơn giản hóa rất nhiều, ngay cả những người mới tập chơi cũng có thể thực hiện được. Vì thế, yếu tố mô phỏng tuy vẫn hiện diện nhưng chỉ để làm "nền" cho trò chơi thêm hấp dẫn, chứ không hề làm nó phức tạp lên!

Những người đam mê "vẫy vùng" giữa bầu trời chắc chắn sẽ hài lòng khi bay lượn cùng BOE, bởi game đem đến cho bạn cảm giác bay rất tự do. Giữa bầu trời bao la, bạn tha hồ thực hiện những động tác đẹp mắt như lộn vòng, xoay đầu, chúi đất rồi phóng vọt lên... không khác gì một phi công tài ba thực thụ! Các pha chiến đấu cũng rất hấp dẫn với việc máy bay địch khá thông minh và đông đảo, gây cho người chơi những khó khăn đáng kể. Thú vị nhất là những pha đánh bom căn cứ đối phương, bạn phải canh kỹ thời điểm và vị trí "cắt" bom để không bị lãng phí, vì số lượng bom mang theo khá hạn chế.

Tuy nhiên, ở khía cạnh "thật" trong chiến đấu, BOE vẫn mắc phải sai lầm giống như Heroes of the Pacific là máy bay được trang bị tên lửa không đối không, loại vũ khí chỉ xuất hiện sau Thế Chiến thứ hai (với bối cảnh của game thì loại tên lửa này chưa hề ra đời)! Thêm nữa, cách thiết kế màn chơi cũng chưa được đầu tư kỹ lưỡng, nên các nhiệm vụ vẫn còn khá sơ sài và dễ gây nhàm cho người chơi.

So với cấu hình rất nhẹ mà game yêu cầu, mặt hình ảnh của game có thể xem là khá "được" mặc dù vẫn còn thiếu sự sắc nét và chi tiết. Nhưng về âm thanh thì rõ ràng nhà sản xuất đã quá... cẩu thả: các tiếng nổ, tiếng đạn nghe như... "muỗi kêu", phần nhạc nền thì càng không phù hợp, quá trầm buồn trong khi không khí cần phải sôi động và dồn dập theo nhịp của trò chơi.

Mặc dù vẫn còn tồn tại những điểm yếu quen thuộc, nhưng nếu xét riêng về cách chơi, BOE xứng đáng được xếp vào hàng khá. Vì vậy, trò chơi rất thích hợp với những người mê dạng game bắn máy bay đơn giản với mục đích giải trí đơn thuần.

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: MAUS Software
Phát hành: Strategy First
Ngày phát hành: 23/04/2006
Thể loại: Mô phỏng
ESRB: Everyone

Ưu: Phím điều khiển bố trí thuận tiện, hợp lý; Cảm giác bay lượn tốt.
Khuyết: Nhiệm vụ sơ sài, thiếu chăm chút; Âm thanh tệ.

Cấu hình tối thiểu: P4 1,4GHz+; RAM128MB; VGA32 MB Geforce 4; HDD 1GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,8GHz hoặc AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 256MB; VGA 128MB Geforce FX 5200 trở lên
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon64 3700+; RAM 1GB; VGA 258MB Geforce 6600GT; MB MSI K8N Neo4.

■ **Half-Life 2 có mặt trên XBox 360** và sẽ được phát hành vào tháng 2/2007. Ngay lập tức, Valve đã phản hồi bằng việc yêu cầu hai trang web EBGames và Gamestop gỡ bỏ thông tin về trò chơi trên. Đồng thời, hãng này cũng từ chối xác nhận việc tồn tại của bản game cho XBox 360. "Chúng tôi chỉ mới công bố sẽ phát triển game cho XBox 360, chứ chưa tiết lộ cụ thể sản phẩm nào" người đại diện của Valve nói.

■ **Gây tò mò cho giới hâm mộ trong dịp E3 năm ngoái**, nhưng rồi sau đó "biến mất" một cách bí ẩn. Năm nay, tình hình có vẻ khả quan hơn cho Alan Wake - một game hành động kinh dị của Remedy, khi Microsoft tuyên bố quyền phát hành trò chơi sẽ do hãng này nắm giữ, đồng thời game sẽ được phát triển độc quyền cho XBox 360 và PC (chạy trên HĐH Windows Vista). Ngày ra mắt của game vẫn còn là ẩn số!

■ **Valve cho biết, họ sẽ phát hành trò chơi phiêu lưu** mang tên The Ship thông qua dịch vụ trực tuyến Steam của mình. Được phát triển bởi Outerlight, nội dung trò chơi kể về những vụ mất tích bí ẩn của hành khách trên một con tàu du lịch hạng sang. Game sẽ được xây dựng dựa trên engine Source của Half-Life 2 và dự tính tung ra thị trường vào tháng 7 này.

■ **Slitherine Software lại làm cho các fan RTS trông ngóng**, khi cho biết hiện họ đang thực hiện hai trò chơi chiến thuật mới mang tên Arena Warrior và Commander – Europe at War. Trò chơi đầu tiên sẽ là một game RTS pha trộn RPG diễn ra trong một thế giới huyền bí giả tưởng, trong khi game còn lại chọn hướng đi chiến thuật theo lượt, lấy bối cảnh Thế Chiến thứ hai. Cả hai game vẫn chưa xác định được ngày ra mắt.

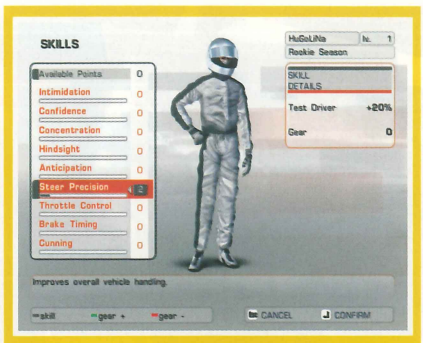
■ **Thay vì phải mất nhiều năm để phát triển Half-Life 3**, vậy tại sao không rút ngắn độ dài của game cho phù hợp? Ý tưởng kỳ lạ nhưng vô cùng hợp lý này của Valve, đã đưa đến quyết định "cắt" phần ba của game này thành ba tập nhỏ. Thế là ba phiên bản Episodes được "lên khuôn", mà một trong số đó đã xuất hiện trên thị trường hiện nay – Half-Life 2: Episode

Trong "đại gia đình" dòng game đua xe mô phỏng (Simulation), từ trước đến nay "đại gia" Gran Turismo trên Playstation 2 vẫn được xem là nhà vô địch, cùng với "kẻ thách thức" Forza Motorsport (Xbox) mới xuất hiện nhưng cũng cực kỳ đáng gờm. Còn trên PC, bạn có thể thử với Evolution GT (EGT) vừa được phát hành.

Như mô-típ thường thấy trong các game đua xe hiện nay, EGT có một bộ sưu tập "xế hộp" tổng cộng 33 chiếc được mua bản quyền chính thức từ các hãng xe, hầu hết đến từ Âu và Mỹ như Mercedes-Benz, Audi, Renault, Chevrolet... cho đến "hàng hiệu" như Pagani Zonda. Nói chung, bộ sưu tập xe của EGT cũng thuộc dạng khá, nhưng điểm thất vọng là các lựa chọn tùy biến rất hạn chế: chỉ lèo tèo vài màu sơn cho bạn chọn và chẳng có một tùy chọn nâng cấp xe nào.

Cách mà EGT cố gắng tạo sự nổi bật đối với người chơi lại không nằm ở bộ sưu tập xe hay các chặng đua nổi tiếng trên thế giới như các game khác vẫn thường thực hiện, mà là nằm ở cách chơi khá độc đáo: tích hợp các yếu tố của một... game RPG (nhập vai). Đây có lẽ là game đua xe đầu tiên thực hiện việc này! Thật vậy, khi bắt đầu chơi mục chính (phần Career), bạn sẽ lựa chọn kiểu tài xế thích hợp với mình (tương tự như chọn lớp nhân vật trong các game RPG), với các thông số khác nhau từ khả năng tăng tốc, sự tự tin, khả năng "hăm dọa" đối thủ cho đến khả năng bẻ lái... Dĩ nhiên, chúng sẽ bù trừ cho nhau và bạn có thể phân bố thêm điểm kinh nghiệm vào từng thông số sau mỗi lần lên cấp (vâng, chàng tài xế của bạn cũng có "level" nữa đấy). Một điểm mang đậm nét RPG khác: bạn có thể trang bị cho tài xế các loại mũ bảo hiểm, quần áo, giày, găng tay để giúp gia tăng thêm các chỉ số trên. Đây là lần đầu tiên khi chơi một game đua xe, người viết phải bỏ ra khá nhiều thời gian cho việc "chăm chút" chàng tài xế hơn là cho chiếc xe!

Sự phức tạp chưa dừng lại ở đây. Trong các cuộc đua, ngoài việc tập trung vào những khúc đường quanh co trước mặt, bạn còn phải để ý đến các chỉ số như độ hư hại xe hay mức độ tinh thần của tài xế. Chẳng hạn, khi tinh thần tài xế "cạn kiệt", bạn sẽ không thấy gì vì màn hình... trở nên trắng xóa! Còn độ hư hại của xe khi tụt xuống zero thì coi như bạn... hoàn toàn thua cuộc! Bên cạnh đó, còn có một chỉ số thứ ba là thanh biểu thị Tiger Effect giúp bạn quay ngược thời gian để sửa chữa các lỗi lầm mắc phải (tương tự dòng game Prince of Persia).



Tài xế cũng có các chỉ số riêng...

Ban đầu, người viết cảm thấy khá thú vị trước những nét mới, nhưng về sau lại thấy nản lòng khi các yếu tố như độ hư hại và tinh thần của tài xế tụt đi rất nhanh, khiến game khó hơn rất nhiều và làm giảm sự hào hứng của người chơi. Hơn nữa, chúng còn làm phân tán tư tưởng người chơi, khiến họ luôn phải chú ý vào các thông số mà không tập trung vào đường đua lắt léo trước mặt. Một điểm gây thất vọng khác của game, chính là nền đồ họa chưa được bắt mắt cho lắm. Các chi tiết từ cảnh đường đua cho đến mô hình những chiếc xe đều không đạt được độ sắc sảo cần thiết, nếu không nói là quá tầm thường.

Nhìn chung, nỗ lực tạo sự mới lạ trong lối chơi của EGT rất đáng ghi nhận. Tuy nhiên, các đổi mới của trò chơi đáng tiếc lại chưa phát huy được hết tác dụng.

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: MileStone Inc.
Phát hành: Black Bean Games
Ngày phát hành: 28/04/2006
Thể loại: Đua xe
ESRB: Everyone

Ưu: Lối chơi pha trộn phong cách RPG lạ mắt; Bộ sưu tập xe được mua bản quyền chính thức.
Khuyết: Một số chi tiết đổi mới làm phức tạp hóa lối chơi, Không có các tùy chọn nâng cấp xe, Đồ họa tầm thường.

Cấu hình tối thiểu: PIII 800GHz; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 4 MX trở lên; HDD 1,2GB; Windows 2000/XP; 3 CD
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz hoặc AMD AthlonXP 2200+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce FX 5200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 X2 3800+; RAM 1G; VGA 256 MB Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.

One. Valve coi các bản Episodes này là một phiên bản độc lập so với Half-Life 2, dù nội dung của chúng vẫn liên kết chặt chẽ với nhau.

■ **Konami một lần nữa làm cho các fan hâm mộ "nóng" lên**, khi tiết lộ Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 - phần mới nhất trong loạt game đá banh nổi tiếng của hãng đang trong giai đoạn thực hiện. Trong phiên bản mới này, nhịp độ trận cầu nhanh hơn, AI nhạy bén hơn và điều khiển sẽ tốt hơn các bản game trước. Game sẽ có thêm chế độ chơi: International Challenge, Random Selection Match và mở rộng giải Master League với nhiều đội mới. Game sẽ ra mắt đồng loạt trên PC, XBox 360, PS2, PSP và Nintendo DS vào tháng 1/2007.

■ **Blizzard sẽ hợp tác với Legend Pictures để thực hiện phim Warcraft?** Theo một bài phỏng vấn đăng trên The New York Times, giám đốc điều hành của Blizzard - Paul Sams cho biết "Mục tiêu của chúng tôi là thực hiện một trong những bộ phim hay nhất trên thế giới... và muốn bộ phim của mình không chỉ thỏa mãn các fan của trò chơi, mà còn tiếp cận được với những người chưa bao giờ biết đến Warcraft".

■ **Theo một thỏa thuận với DreamWorks Animation**, Activision sẽ đặt bên trong đại bản doanh của hãng phim này một studio để phối hợp thực hiện sản phẩm game và phim. Năm ngoái, cả hai đã ký kết một hợp đồng hợp tác dài hạn cho phép Activision phát triển độc quyền các trò chơi dựa trên những phim hiện tại và tương lai của DreamWorks.

■ **Không lâu sau khi rời khỏi studio do mình sáng lập** - Shiny Entertainment, Dave Perry đã thành lập công ty tư vấn về thị trường trò chơi Game Consultants. Công ty này sẽ hỗ trợ và tư vấn cho các nhà đầu tư, hãng sản xuất thiết bị phần cứng, nhóm phát triển và hãng phát hành nước ngoài những thủ tục cần thiết để "xâm nhập" vào thị trường game Bắc Mỹ, một nơi vốn nổi tiếng "khó tính" đối với những kẻ ngoại bang.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

Câu chuyện của những dị nhân vẫn chưa kết thúc và bộ phim X-Men 3 nhờ thế mà ra đời, kéo theo sự gia nhập của "game ăn theo" X-Men: The Official Game (XMTOG). Chuyến hành trình vào thế giới X-Men lần này gồm ba nhân vật Wolverine, Iceman và NightCrawler.

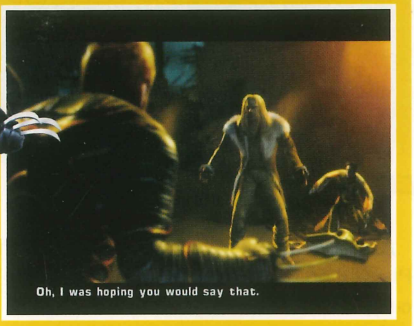
Gây kinh hoàng với cặp vuốt sắc nhọn chết người, nhưng các màn chơi cận chiến của Wolverine chỉ hào hứng ở mức độ vừa phải, thường là nơi để "Người Sói" phô diễn sức mạnh trước từng đợt đối thủ đáng gờm. Góp phần làm "lu mờ" Wolverine là lính mới Iceman, kẻ chuyên dùng băng tuyết làm "hạ nhiệt" những địch thủ đang... nóng. Còn phần chơi của NightCrawler thì tập trung nhấn vào yếu tố di chuyển và khả năng tương tác với các vật thể, nhưng có lẽ bạn sẽ có dịp "nếm" những trận "hội đồng" tơi bời bởi góc quay camera kém!

Việc nâng cấp cho nhân vật sau mỗi màn có thể gây nhàm chán đôi chút, tuy vậy, chuyện này lại rất cần thiết nếu bạn muốn tồn tại trong những màn sau.

Ngoài ra cũng có vài phụ kiện ẩn để săn lùng, nhưng chúng không đáng giá để thu thập lắm. Nhằm đơn giản hóa cách chơi đến mức tối đa, game đã nói "không" với các đòn liên hoàn nên sự hụt hẫng là điều khó tránh khỏi. Như xát thêm muối vào lòng fan, đáng lẽ nên lồng các trích đoạn phim thật vào game thì nhà sản xuất lại dùng cách khác: ghép các hình trong phim thành một chuỗi cứng nhắc, làm mất hy vọng được xem trước phim của số đông người chơi.

Không tô vẽ màu sắc chói lóa như trước đây nên đồ họa rất vừa mắt. Các nhân vật được tạo hình theo khuôn mẫu diễn viên trong phim trông khá mô-đen và ấn tượng, ngay cả phe địch cũng được chăm chút với áo giáp chắc chắn và vũ khí hừng hực lửa. Điểm xuyết thêm là các hiệu ứng rực rỡ, huyền ảo và phông màn hài hòa. Thật sự mà nói thì đồ họa của game rất đẹp.

Wolverine nổi giận!



Cuộc chiến cuối cùng!

Bắt đầu trò chơi là một bản nhạc hùng tráng đậm chất giao hưởng, nhưng thật khó tìm được một bài đủ sức đẩy không khí game lên "cao trào" ở những thời điểm chiến đấu căng nhất! Nhìn chung, âm thanh của game đạt chất lượng khá nhưng để chinh phục đôi tai của người chơi khó tính thì vẫn còn một khoảng cách khá xa.

Có thể nói, XMTOG đã không thổi được một luồng gió mới nào vào thị trường "game ăn theo" và đây chỉ là một trong những game "chơi được" mà thôi.

ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Beenox Studios
Phát hành: Activision
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 16/05/2006

Ưu: Đơn giản, dễ chơi; đồ họa và âm thanh tốt.
Khuyết: Thiếu sáng tạo trong lối chơi; góc quay camera chưa tốt; checkpoint phân bố không hợp lý; thiếu các bí mật.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên; HDD 3GB; Windows 2000/XP; 4 CD
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz hoặc AMD AthlonXP 2200+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 04.7261373 - 0904.33.11.22
Email: quocdaivn@yahoo.com

PLAY STATION 2: **2.6 triệu** - GAMEBOY SP: **1,55 triệu**
NDS LITE: **2.8 triệu** - PSP: **3,5 triệu** - XB360: **6,75 triệu**
Nhận giao máy tại nhà (phạm vi thành phố HN và HCM)
- Nhận đặt mua, đổi game xịn PSP, XBOX360, băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2, PSP, NDS, XBOX360, GBA
- Sửa chữa, gắn modchip, thay thế linh kiện máy PS2
- Mua bán các loại máy PS2 cũ (Full Size)

Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại **www.hotgameshop.net/forum**
Chi nhánh duy nhất tại TP.HCM: 113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm - Phường 3 - Quận Gò Vấp
Đến cổng sau bệnh viện 175 rẽ vào hẻm Giáo xứ Hoà Bình (Tel: 0903.632.500)

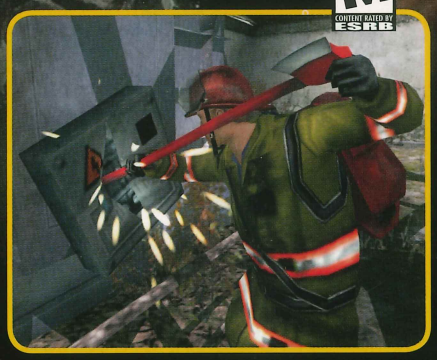
Luôn cập nhật các phiên bản bóng đá mới nhất

Phát triển: Rocksteady Studios | **Phát hành:** Eidos Interactive | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Mature | **Ngày phát hành:** 13/04/2006

URBAN CHAOS
RIOT RESPONSE

TRẤN ÁP BẠO ĐỘNG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



Bẵng đi khoảng thời gian dài bảy năm kể từ lần ra mắt đầu tiên, cái tên Urban Chaos mới có dịp tái ngộ game thủ trên console bằng phiên bản mang tên Riot Response. Một cách để xoa dịu các fan trung thành sau thất bại nặng nề của tựa game còn gây nhiều tranh cãi "25 to Life".

Người chơi sẽ được vào vai Nick Mason, nhân viên của biệt đội T-Zero lực lượng đặc biệt chuyên giải quyết các vụ bạo động và khủng bố. Do tính chất phức tạp của công việc, Nick không chỉ được trang bị "tận răng" các vũ khí cơ bản như súng lục, súng phóng điện… mà còn được hỗ trợ của các đơn vị xử lý tình huống khẩn cấp khác như cảnh sát, lính cứu hỏa, nhân viên cứu thương. Tuy nhiên, thay vì do máy điều khiển hoàn toàn, người chơi sẽ có cơ hội điều khiển họ thông qua các mệnh lệnh căn bản được bố trí trên D-pad. Điển hình như bạn có thể ra lệnh cho các chàng lính cứu hoả dập tắt đám cháy hoặc dùng riu mở toang những cánh cửa sập chắn ngang lối đi. Trong khi đó, các nhân viên y tế chính là những điểm hồi máu lưu động giúp bạn phục hồi sức khỏe khi cần thiết.

Để hoàn thành nhiệm vụ chính là điều khá dễ dàng nhưng để thực thi các nhiệm vụ thêm, mỗi màn chơi lại đặt ra cho người chơi khá nhiều thử thách. Ví như bạn chỉ được dùng súng phóng điện để bắt sống bọn tội phạm nguy hiểm cùng với tên cầm đầu bọn chúng thay vì sử dụng vũ khí tầm xa; vượt qua màn chơi an toàn mà không cần phải reset các điểm lưu động "check point", thu thập các tang chứng nằm khuất trên đường đi… Ngoài phần thưởng là các tấm huân chương danh dự, người chơi sẽ có cơ hội khám phá các nhiệm vụ ẩn "emergency". Thông qua các màn chơi ẩn này bạn có thể bổ sung nhiều món đồ chơi thiết yếu cho quá trình làm nhiệm vụ như shotgun, bom khói, súng tỉa... Đây là những trang bị rất cần thiết vì ở các màn chơi sau mức độ nguy hiểm mà nhiệm vụ đặt ra ngày càng cao.

Một điểm khá thú vị và có chút khác biệt giữa Riot Response so với các game hành động cùng loại chính là việc người chơi được trang bị khiên đỡ chống bạo động (riot shield). Nó không những rất hữu hiệu trong việc làm lá chắn đạn, bom xăng trong những trận đụng độ với bọn tội phạm có số lượng áp đảo từ 3-4 tên trở lên, mà còn rất đáng giá trong những tình huống trấn áp tội phạm nguy hiểm dùng con tin để uy hiếp - sử dụng khiên đỡ hợp lý bạn có thể tranh thủ gài đạn an toàn và chờ cơ hội giải vây con tin.

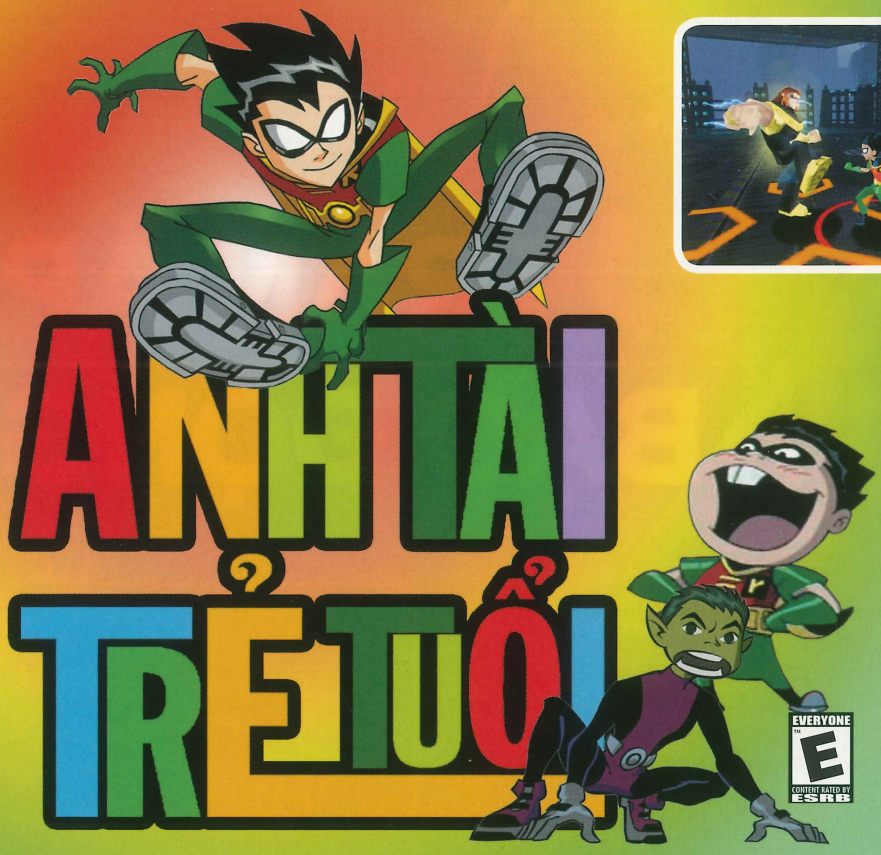
Cũng như nhiều game hành động trên thị trường, Riot Response không bỏ qua mục chơi mạng vốn được xem là tiếng nói chung của hầu hết các game bắn súng. Thông qua khả năng hỗ trợ splitscreen (chia sẻ màn hình) và online (trực tuyến) tối đa từ 4-8 người chơi trong cùng thời điểm. Đây là cơ hội tốt để bạn vào vai các Burners thay vì chỉ cố định là chàng lính đặc nhiệm T-Zero trong mục chơi chính.

Mặc dù chưa thực sự tạo ấn tượng và có dấu ấn riêng giữa một rừng game hành động tràn ngập thị trường, nhưng Urban Chaos đã hoàn thành tốt nhiệm vụ trở lại của mình khi mang đến cho các fan của game hành động một đầu game có chất lượng khá để "luyện tay nghề" trong tháng đầu hè kém sôi động của thị trường game..

MINH ANH

Phát triển: A2M | Phát hành: THQ | Thể loại: Hành động | ESRB: Everyone | Ngày phát hành: 24/05/2006

ANH TÀI TRẺ TUỔI



Các bạn đang tìm kiếm 1 tựa game mô phỏng dành cho thiếu nhi dựa theo nguyên tắc tìm đường đơn giản. Sao bạn không chọn Teen Titans rất ăn khách hiện nay.

Khởi đầu một phong cách

Thay vì rập khuôn theo cách chơi đi cảnh thì nhà phát hànhTHQ lại chuyển sang thể loại tìm đường đơn giản chỉ giải quyết những câu đố "dễ xơi" như bấm theo đúng nút mà máy yêu cầu, giải quyết các tên lính theo đúng thời gian. Trong phần mới này, bạn sẽ có cơ hội chơi cả 5 nhân vật cùng lúc. Các trận đấu trùm giờ hấp dẫn hơn hẳn vì không chỉ đấu mà bạn còn phải tìm ra điểm yếu của nó thì mới mong có cơ hội hạ đo ván. Cũng trong phần này bạn sẽ có cơ hội tiếp cận với một số quái vật cực kỳ khó khăn như quái vật nửa người nửa trâu, người một mắt... Các siêu nhân đều có kỹ năng riêng như khả năng biến hình của nhân vật chính, "khè" băng của người băng cực kỳ đẹp mắt và hiệu quả với luồng băng cực lạnh và khó chống đỡ, nữ anh hùng khoác áo choàng có khả năng điều khiển vật thể từ xa trở lại (dù có hạn chế trong khoảng cách). Siêu nhân nữ của chúng ta lại đặc trưng hơn hẳn các bè bạn với khả năng nâng vật thể lên cao và ném chúng. THQ là nhà phát hành rất dễ tính khi cho phép bạn trong trận đấu trùm luân chuyển giữa các nhân vật chính.

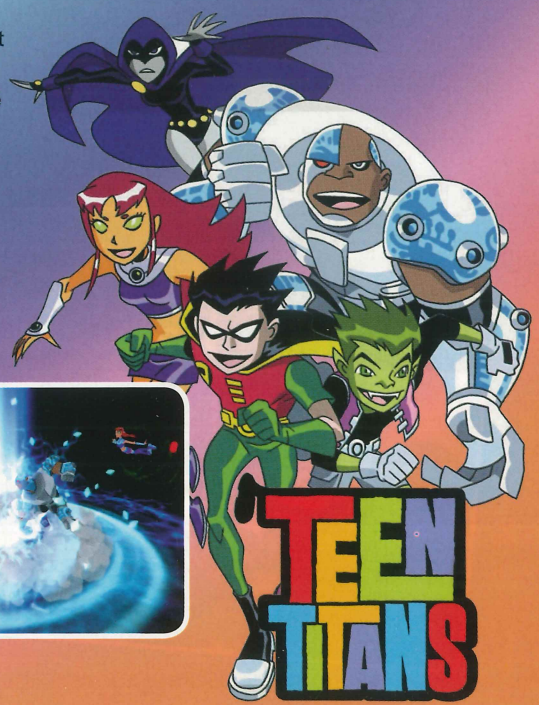
Siêu nhân... bất thập toàn

Chắc bạn cũng đồng ý là cốt truyện của game tuyệt hay nhưng những nhân vật của chúng ta lại có những kỹ năng cùng dáng đi vô cùng khó chịu! Hơn nữa, xen kẽ là những Quest cực kỳ "khó tính", đôi khi gây khó khăn cho cả người chơi và máy. Đây là một ví dụ điển hình: trong màn 1 bạn phải gồng năng lượng nhanh và đúng thời điểm, nhưng bên đối thủ thì cứ đánh lén liên tục khiến cho nhân vật chính của chúng ta "te tua" và thế là phải mất gần 3 mạng mới qua được. Dù sao, Teen Titans cũng rất đáng giá khi cốt truyện hay và hấp dẫn đối với các em thiếu nhi với mô phỏng y hệt như trên phim hoạt hình. Phải công nhận là đột phá trong cốt truyện đã tạo nên một bước tiến mới cho Teen Titans, tuy ngắn nhưng cách thức diệt trùm khá là khó đối với các em - đôi khi phải hạ trùm trong vài phút hoặc phải tìm ra điểm yếu của chúng. Màu sắc trong game cũng phần nào tô điểm thêm cho cốt truyện cực kỳ dí dỏm.

Xuất thân từ điện ảnh

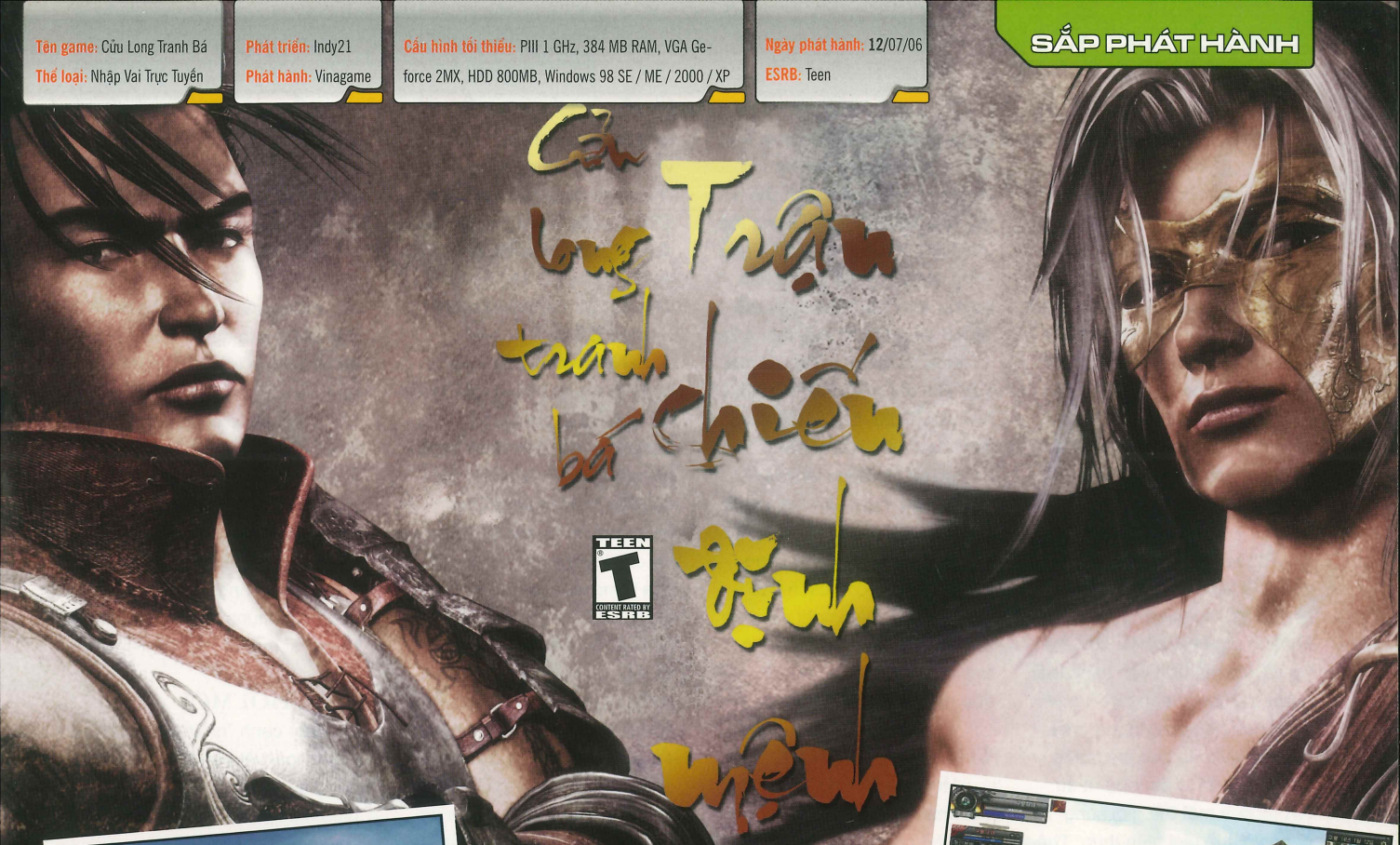
5 anh hùng của chúng ta đều là những nhân vật xuất thân từ điện ảnh và từng đoạt giải nhất phim dành cho thiếu nhi với doanh thu cực kỳ cao cho THQ và đối tác. "Dựa hơi" phim, game ăn theo cũng thành công nhất với các game thủ từ 7 đến 18 tuổi. Đặc biệt, game còn dũng cảm phá cách để tạo dấu ấn riêng. Teen Titans không chỉ đi theo cốt truyện mà bạn có thể chọn ra một nhân vật đặc trưng cho mình và điều khiển nhân vật này đi đến cuối truyện. Master Story tô đậm thêm phong cách thiếu nhi mà không phải game nào cũng có thể làm được - không gò bó trong nội dung truyện, bạn có thể chuyển nhân vật và thay đổi ngoại hình cùng màu sắc của nhân vật theo ý thích.

HUY THÔNG



Tên game: Cửu Long Tranh Bá
Thể loại: Nhập Vai Trực Tuyến
Phát triển: Indy21
Phát hành: Vinagame
Cấu hình tối thiểu: PIII 1 GHz, 384 MB RAM, VGA Geforce 2MX, HDD 800MB, Windows 98 SE / ME / 2000 / XP
Ngày phát hành: 12/07/06
ESRB: Teen

Cửu Long Tranh Bá Chiến Định Mệnh

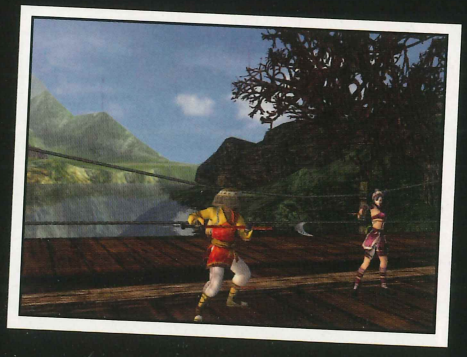


Kiếm hiệp là một chủ đề quen thuộc và gần như trở thành một phần của nền văn hóa châu Á hiện đại với các tên tuổi lừng lẫy như Kim Dung, Cổ Long... Cửu Long Tranh Bá (CLTB) dưới ngòi bút lão luyện của tiên sinh Jwa Baek, một tiểu thuyết gia kiếm hiệp hàng đầu của Hàn Quốc dẫn dắt người chơi quay trở lại thời kỳ hỗn loạn tranh giành ngôi bá của võ lâm Trung Nguyên vào đời nhà Minh. Dẫn đầu Cửu Đại Môn Phái là Cửu Long Anh Hùng, cuộc chiến giành ngôi bá chủ giữa các môn phái ngày càng khốc liệt nhưng vẫn không ngã ngũ, cho đến khi cuộc chiến kinh tâm động phách ở Nam Kinh xảy ra. Việc gì đã xảy ra trong trận chiến định mệnh ấy, không một ai trong số những người sống sót có thể diễn tả được. Cửu Long Anh Hùng đồng loạt biến mất đầy bí ẩn... Sau trận chiến, Cửu Đại Môn Phái do tổn thất quá nặng nề và sự biến mất của những người đứng đầu, đã đồng loạt bế môn tạ khách, rút khỏi giang hồ.

Thấm thoắt đã mười năm kể từ khi Cửu Long Anh Hùng biến mất, trong giang hồ lan truyền một truyền thuyết về Cửu Long Ngọc Bích, và chín mảnh vỡ của viên ngọc này. Lời đồn rằng: nếu có ai giành được cả chín mảnh sẽ biết được bí mật về sự mất tích của Cửu Long Anh Hùng, về võ công của họ và những bảo tàng vô giá được khắc trên miếng ngọc. Và quan trọng hơn cả, nếu ai có được viên ngọc này sẽ có thể hiệu lệnh giang hồ, trở thành Long Đế. Sáu trong Cửu Đại Môn Phái lần lượt tái xuất giang hồ. Giang hồ lại chuyển động cho một cuộc chiến khốc liệt mới, cuộc chạy đua để chiếm lấy chín mảnh của Cửu Long Ngọc Bích, để sở hữu viên Cửu Long Ngọc Bích toàn vẹn, để trở thành Long Đế.

CÁCH CHƠI HẤP DẪN

Trò chơi sử dụng công nghệ đồ họa TripleX 3D, do hãng Indy21 xây dựng riêng cho CLTB, được xây dựng với những thành tựu mới nhất trong kỹ thuật đồ họa. Không chỉ nhờ có môi trường đồ họa ba chiều hiện đại hay âm thanh sống động. Những yếu tố võ hiệp đặc trưng như "tẩu hỏa nhập ma", ngoại thương, nội thương, huyệt đạo...đều có trong CLTB. CLTB có 18 tầng thành tựu võ công, từ thấp như Vong Ngã Chi Cảnh đến cao như Hư Không Phấn Toái, Đăng Tiên... Không chỉ có những phái chính, người chơi còn có thể tạo lập Anh Hùng Đoàn cho riêng mình, nhiều Anh Hùng Đoàn khi đủ khả năng sẽ liên kết lại trở thành chi nhánh của môn phái. Nói đến CLTB thì phải nói đến Tranh Bá (người đấu với người). Chỉ với tên của trò chơi, chúng ta cũng có thể nhận thấy rằng CLTB đã được thiết kế chú trọng tính năng tranh bá, có nhiều loại như: tranh bá giữa Hắc Đạo – Bạch Đạo, giữa môn phái, giữa liên ...



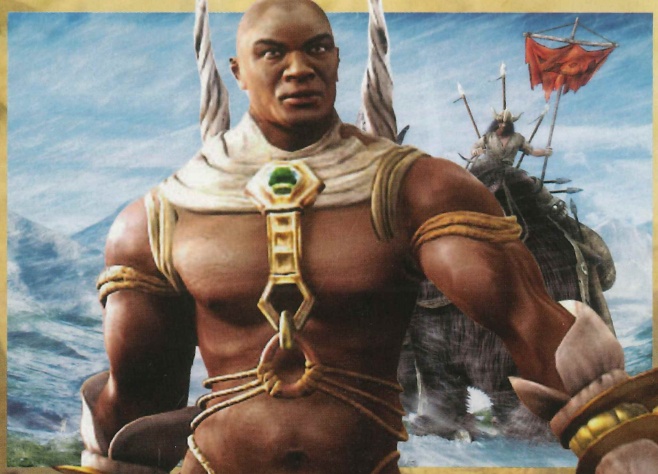
PHẦN KẾT LUẬN

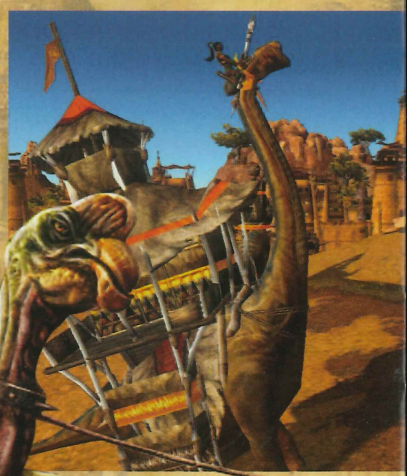
CLTB cốt truyện hấp dẫn, hệ thống võ công phong phú bao gồm trên 400 chiêu thức khác nhau của 9 môn phái, và với mối quan hệ phức tạp giữa các môn phái. CLTB dự kiến sẽ bắt đầu giai đoạn beta bản Việt ngữ trong mùa hè này. Bạn có thể tìm hiểu thêm CLTB tại trang web ***http://www.cuulong.com.vn***

QUANG HẢI

Tên game: PARAWORLD
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: SEK Ost
Phát hành: Sunflowers
Ngày phát hành: T8/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

ParaWorld
THẾ GIỚI SONG SONG





Đầu tiên, chúng ta hãy làm quen một chút với nhà phát triển SEK Ost. Được thành lập vào năm 1998, hãng game Đức này có cái tên nguyên mẫu là... Spieleentwicklungskombinat Ost. Các thành viên sáng lập giải thích: cái tên lê thê, khó đọc và khó nhớ này có nghĩa là "xưởng phát triển game", còn "Ost" thì có nghĩa là "East" (phía Đông), lấy cảm hứng từ studio nổi tiếng Blizzard North.

ParaWorld là dạng viết tắt của từ "Parallel World", nghĩa là "thế giới song song". Vào khoảng cuối thế kỷ 19 đầu thế kỷ 20, khi mà nền văn minh loài người dần bước sang kỷ nguyên của khoa học công nghệ, một nhóm các khoa học gia mang tên SEAS đã khám phá ra sự tồn tại của một thế giới song song với thế giới hiện thực. Thế giới này không khác gì Trái Đất hàng chục triệu năm trước: tràn ngập các loài khủng long tồn tại chung với con người. Điểm thú vị là khi con người trong thế giới hiện thực bước vào thế giới song song này, họ sẽ trở nên trường sinh bất lão, vì vậy mà SEAS đã bưng bít mọi thông tin với mưu đồ làm bá chủ thế giới mới. Ba nhà khoa học trẻ tuổi Anthony Cole, Stina Holmlund và Bela Andras Benedek, đã tình cờ tìm được lối vào ParaWorld, ngay lập tức, cả ba bị SEAS ám hại bằng cách nhốt vào trong thế giới song song kia. Họ không còn cách nào khác là phải thích nghi với môi trường hoàn toàn xa lạ, đồng thời kết giao với các bộ tộc tại đây nhằm tìm đường trở về.

THẾ GIỚI TIỀN SỬ

Một trong những điểm đặc sắc nhất mà ParaWorld cống hiến cho người chơi, chính là sự hiện diện của các loài khủng long cùng các chủng loài động vật đã tuyệt chủng khác. Không chỉ có vai trò là các loài vật sinh sống tại đây, chúng còn là các đơn vị quân, được thu phục và thuần dưỡng bởi các bộ tộc. Cư dân của ParaWorld gồm ba chủng tộc chính:

- Norsemen: Lấy cảm hứng từ người Viking và Celtic cổ xưa. Họ là những bậc thầy trong việc chế tạo và tôi luyện các công cụ từ sắt thép. Do đó, dân Norsemen có được những kỹ thuật chế tạo giáp trụ cực kỳ đặc sắc, cộng với khả năng xây dựng tường thành kiên cố (dễ dàng đoán ra được Norsemen sẽ chơi với chiến thuật "phòng ngự phản công"). Do tộc Norsemen sinh sống trong vùng băng giá nên đa số các động vật ở khu vực này là các loài thú có vú (thay vì khủng long), chẳng hạn voi mamút (hữu dụng cho việc khai thác tài nguyên) hay tê giác (vừa vận chuyển binh lính vừa có khả năng chiến đấu)...

- Dustriders: Trái ngược với Norsemen, Dustriders là chủng tộc mang âm hưởng các bộ lạc châu Phi có tính cơ động rất cao. Các công trình của họ hầu hết là lều bạt, có thể nhanh chóng được xây dựng cũng như tháo dỡ. Tuy nhiên, yếu điểm của Dustriders cũng bộc lộ rõ: công trình được xây dựng nhanh bao nhiêu thì cũng bị phá hủy... lẹ bấy nhiêu! Dự đoán, Dustriders sẽ trung thành với khẩu hiệu "Lấy công làm thủ". Với tính cơ động cao, Dustriders có khả năng tải trang bị cho các phương tiện chiến tranh (các loài khủng long). Ví dụ, họ có thể biến chúng từ phương tiện chuyên chở sang vũ khí, bằng cách tháo dỡ khoang chở lính và lắp máy bắn đá vào, chỉ trong tích tắc ngay tại chiến trường!

- Dragon Clan: Mang nét đặc trưng của người Trung Hoa và Nhật Bản cổ đại. Chủng tộc này nắm giữ kỹ thuật chế tạo thuốc nổ, pháo cùng một số phương tiện cơ giới. Dragon Clan có sức mạnh trung hòa giữa phòng thủ và tấn công. Họ có khả năng xây hàng rào bảo vệ và các kỹ thuật ngụy trang công trình, cùng với việc sở hữu các binh chủng tầm xa và tầm trung rất mạnh.

LỐI CHƠI MỚI

Bên cạnh "nhân vật chính" là các loài vật tiền sử, tính năng đáng để ý của game là giao diện điều khiển khá độc đáo. Bao gồm hai phần:

- Army Controller (Điều khiển quân đội): Với mục tiêu đẩy nhanh nhịp độ chơi, cung cấp cho người chơi khả năng điều khiển quân toàn diện và giảm thiểu các thao tác quản lí "Micro" (vi mô), nhà phát triển đã có một sáng kiến mới lạ: người chơi có thể quản lý trực tiếp từng đơn vị quân, thông qua ô biểu tượng (icon) riêng của mỗi quân. Với các ô này, bạn sẽ

biết ngay được quân nào đang ở đâu, làm gì, tình trạng sức khỏe ra sao... để đưa ra các mệnh lệnh phù hợp mà không mất công dò tìm trên bản đồ. Được biết, bảng biểu tượng sẽ chia làm 5 phần, tương ứng với 5 cấp bậc của các đơn vị. Cấp nhỏ nhất sẽ có nhiều ô nhất (cấp 1 – 25 ô) và lớn nhất sẽ có ít nhất (cấp 5 - 1 ô). Việc phân chia này sẽ ảnh hưởng rất lớn đến chiến thuật mà bạn áp dụng, vì không thể tùy tiện nâng cấp đơn vị nào cũng được, do số lượng các ô cấp cao luôn có hạn. Tới đây, chắc chắn, sẽ có bạn thắc mắc: "Mỗi đơn vị là một biểu tượng, vậy hóa ra lúc chơi màn hình sẽ tràn ngập các biểu tượng ư?". Đừng lo, nhà sản xuất chỉ giới hạn tối đa mỗi phe là 52 đơn vị cùng lúc mà thôi!

- Army Builder (Xây dựng quân đội): Với chức năng này, bạn chọn cho mình các loại quân phù hợp nhất với từng màn chơi thông qua một bảng sắp xếp, hoặc loại bỏ một số đơn vị cảm thấy không cần thiết để bổ sung thêm các quân quan trọng hay mua thêm một số lượng tài nguyên dự trữ sẵn.

Muốn xây dựng quân đội, lẽ dĩ nhiên bạn phải cần đến các loại tài nguyên. Trong ParaWorld, ta sẽ gặp lại các loại tài nguyên quen thuộc như thức ăn, gỗ và đá. Ngoài ra, còn một loại tài nguyên thứ tư là... đầu lâu (Skulls)! Loại tài nguyên đặc biệt này có được khi bạn tiêu diệt kẻ thù, các loại thú hay công trình. Chức năng chính của Skull là giúp bạn nâng cấp các loại công trình, mở ra những công nghệ mới cùng với việc lên cấp đơn vị quân và cả Hero. Các Hero ở đây không ai xa lạ mà chính là ba nhân vật chính. Bình thường, họ đã có khả năng chiến đấu cao hơn dân bản địa cùng với các khả năng đặc biệt. Hero cũng có tổng cộng 5 cấp độ như tất cả các đơn vị khác. Mỗi lần lên cấp, họ sẽ học được những kỹ năng cao cấp hơn. Ở cấp 2, Hero có khả năng tăng sức mạnh cho đồng minh, đồng thời làm yếu kẻ thù xung quanh mình. Tới cấp 3, họ sẽ học được những chiêu thức đặc biệt có sức công phá rất lớn. Đến cấp 4, Hero sẽ "cống hiến" các loại kỹ năng nâng cấp đặc thù cho từng bộ tộc mà họ liên kết. Lên đến cấp cao nhất, các kỹ năng của Hero sẽ ảnh hưởng đến toàn bộ đội quân của bạn, như làm tăng lượng máu cho tất cả các đơn vị.

CHƠI MẠNG

Những đặc điểm về lối chơi được đề cập trên cũng sẽ ảnh hưởng sâu sắc đến cả các màn chơi mạng. ParaWorld hỗ trợ 8 người chơi cùng một lúc với khoảng 20 bản đồ khác nhau. Ngoài các mục chơi quen thuộc như Deathmatch và Domination (chiếm giữ tất cả cứ điểm trên bản đồ), ParaWorld cung cấp cho bạn một kiểu chơi mới, gọi là Defender. Trong đó, một người chơi sẽ có vai trò phòng thủ căn cứ, trong khi các đấu thủ khác phải tìm cách triệt hạ căn cứ này trong thời gian quy định. Ở kiểu chơi này, tương quan lực lượng sẽ thay đổi tùy thuộc bạn ở vị trí nào: tấn công hay phòng thủ mà các loại công trình đặc thù cũng như phân bố tài nguyên trên bản đồ sẽ khác nhau.

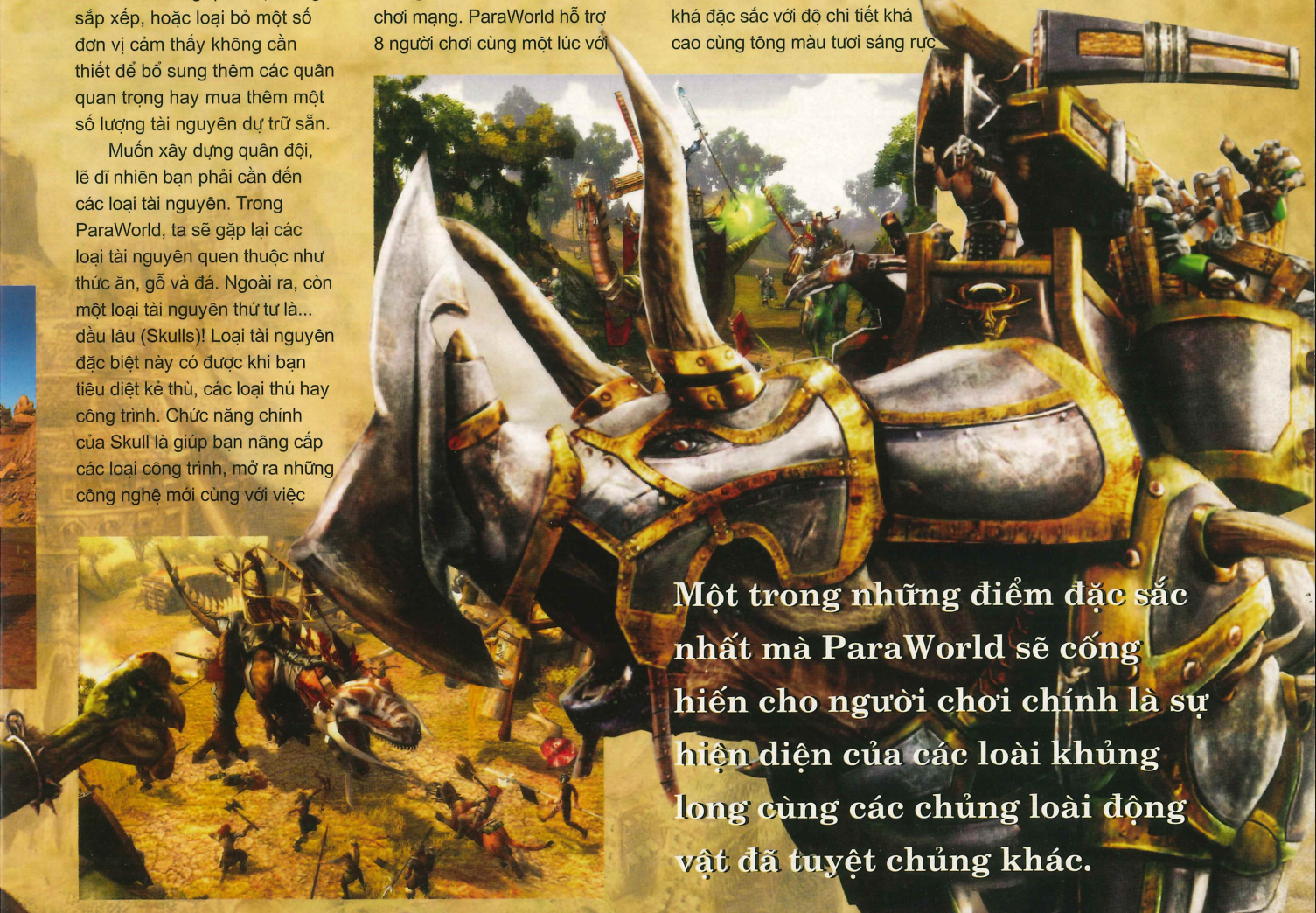
ENGINE RIÊNG

Thật thú vị khi được biết SEK Ost quyết định xây dựng một engine dành riêng cho ParaWorld, có lẽ đây cũng là một nguyên nhân giải thích cho việc trì trệ từ năm 2002 đến nay. Qua những gì nhà sản xuất thể hiện (hình trong game và phim), có thể thấy trò chơi có đồ họa khá đặc sắc với độ chi tiết khá cao cùng tông màu tươi sáng rực rỡ, hệt như một bức tranh mang đầy tính nghệ thuật! Dĩ nhiên, game sẽ không thiếu những công nghệ đồ họa tiên tiến như các kỹ thuật ánh sáng và đổ bóng động, giúp cho ParaWorld không hề kém cạnh khi "so kè" với bất cứ "anh lớn" nào.

QUYẾT TÂM ĐỘT PHÁ

Với lời nhận xét "các game RTS trong thời gian gần đây ngoài việc phô trương công nghệ thì hoàn toàn không có sự mới mẻ nào về cách chơi", SEK Ost đã thể hiện sự nghiêm túc và quyết tâm của họ khi dốc sức tạo ra một sản phẩm mang nhiều yếu tố đột phá, cùng phong cách đậm nét "không đụng hàng". Công việc còn lại của chúng ta là chờ xem chàng "tân binh" đầy hứa hẹn này sẽ chứng tỏ "phong độ" của mình như thế nào khi chính thức ra mắt.

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

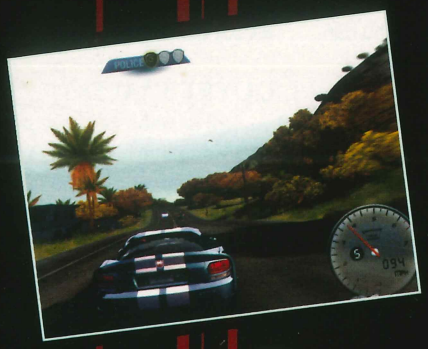


Một trong những điểm đặc sắc nhất mà ParaWorld sẽ cống hiến cho người chơi chính là sự hiện diện của các loài khủng long cùng các chủng loài động vật đã tuyệt chủng khác.

TEST DRIVE Unlimited

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Không chỉ đua xe đơn thuần như các game cùng loại khác, TDU sẽ mang đến một phong cách mới mẻ cho người chơi.



LƯỚT GIÓ thiên đường

Hawaii, một trong những hòn đảo đẹp nhất thế giới có vẻ ngoài được bao bọc bởi biển xanh, cát trắng và những hàng dừa đầy thơ mộng. Khi len lỏi vào sâu bên trong đảo, bạn sẽ bắt gặp các khu vườn xanh mát với những dãy phố rực rỡ ánh đèn và các biệt thự tráng lệ nằm ven những con đường trải nhựa phẳng lỳ tăm tắp, chạy dọc khắp hòn đảo. Một "thiên đường miền nhiệt đới" vô cùng lý tưởng cho những ai muốn du lịch thư giãn. Và nơi đây sẽ là bối cảnh chính cho trò chơi Test Drive Unlimited (TDU), game đua xe được phát triển bởi studio của Pháp: Eden. Có thể nói, đây là một trong những game đua xe được trông chờ nhất trong năm 2006, với thời điểm ra mắt đã cận kề...

LỐI CHƠI HIỆN ĐẠI!

Đua xe, giành tiền thưởng để "độ" xe và "tậu" những chiếc xe cáu cạnh, "ngầu" hơn... Nhìn chung, đây vẫn là mô-típ quá quen thuộc của những game đua xe ra đời trong thời gian gần đây và về cách chơi căn bản, TDU cũng không khác nhiều. Người chơi sẽ tham gia vào những cuộc đua tay đôi, những giải đấu quy mô từ nhỏ đến lớn... qua đó dần dần khẳng định "tên tuổi" và trở thành một tay đua "bất khả chiến bại", cưỡi trên những chiếc xe bóng bẩy nhất, đắt tiền nhất! Để tham gia vào các cuộc đua, bạn có thể di chuyển trực tiếp đến địa điểm thi đấu bằng hai cách: nhấp chuột thông qua bản đồ vệ tinh, bạn sẽ được đưa thẳng đến đó; hoặc tự mình chạy xe đến điểm thi đấu. Game sẽ có ba dạng đua chính: "truyền thống", tính giờ và trong giới hạn tốc độ. Kiểu chơi cuối khá mới mẻ: người chơi phải điều khiển xe mình chạy trong một ngưỡng tốc độ nhất định, không được vượt quá mức tối đa cũng như tối thiểu đã quy định - giống cách lái xe

Tên game: TEST DRIVE UNLIMITED
Thể loại: Đua xe
Phát triển: Eden Studios
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: T9/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

trong Mafia nhỉ? Ngoài ra, khi chạy vòng quanh khám phá hòn đảo Hawaii, bạn sẽ gặp rất nhiều nhiệm vụ phụ thú vị. Chẳng hạn... chở một cô nàng "bốc lửa" đi nhờ xe đến một nơi nào đó trong thời gian ngắn, mà không được để xảy ra tai nạn đáng tiếc nào (đụng xe, bị cảnh sát truy đuổi...). Rất có thể, sẽ có một phần thưởng hấp dẫn dành cho bạn khi đưa người đẹp "đi đến nơi về đến chốn" đấy!

Sau khi đã chiến thắng nhiều cuộc đua và tiền bạc khá "rủng rỉnh", người chơi sẽ nâng cấp các phụ kiện chi tiết cho xe của mình, hoặc tậu hẳn một chiếc mới tùy thích. Lẽ dĩ nhiên, các xe trong TDU đều là những chiếc xe thể thao đời mới nhất đã mua bản quyền từ các hãng xe danh tiếng như Lamborghini, Ford, Aston Martin, Jaguar... và một số hiệu xe môtô phân khối lớn như Ducati (từng được "nữ hoàng phiêu lưu" Lara Croft cưỡi trong bản Tomb Raider mới gần đây). Có lẽ bạn sẽ thấy lạ vì sự xuất hiện của các nhãn hiệu xe môtô? Đúng vậy, không chỉ gói gọn trong những màn đua xe hơi, TDU còn cho phép các "yên hùng" điều khiển những chiếc môtô tranh tài cùng các "xế hộp" (một đặc điểm khá giống với dòng game đua xe Midnight Club của hãng Rockstar). Về phần chơi khá lạ này, hiện hãng sản xuất vẫn chưa tiết lộ gì nhiều. Nên, cách duy nhất của chúng ta vẫn là chờ game ra mắt mới xác định cụ thể yếu tố này được thể hiện như thế nào.

KHÔNG CHỈ LÀ ĐUA XE...

Vì bối cảnh trò chơi chỉ gói gọn trong hòn đảo Hawaii, nên hãng sản xuất Eden khẳng định: họ sẽ gây ấn tượng mạnh với người chơi bằng việc tạo nên một hòn đảo "ảo" không khác gì so với Hawaii thật! Từ những chi tiết nhỏ nhất như các khu vườn, nhà cửa cho đến những địa hình đồi núi, thung lũng, rừng cây... tất cả sẽ được xếp đặt đúng với thực tế. Và những con đường trên đảo, "nền phóng" của những chiếc xe bóng bẩy, sẽ được dựng gần như chính xác 100%! "Nếu nơi nào trên đảo Hawaii bạn lái xe được, thì nơi đó bạn cũng lái được trong TDU" Eden nói. Thậm chí, nếu người chơi là một cư dân địa phương sinh sống ở Hawaii, họ sẽ phải bất ngờ vì sự quen thuộc đến từng chi tiết địa lý mà game dựng nên. Chắc chắn, đây là những hứa hẹn khá "nặng ký" mà hãng sản xuất đã đưa ra...

Không chỉ đua xe đơn thuần như các game cùng loại khác, TDU sẽ mang đến một phong cách mới mẻ cho người chơi: giúp bạn trở thành một "cư dân" Hawaii thực thụ! Bắt đầu game, bạn sẽ tùy chọn và chỉnh sửa cho nhân vật chính của mình từ những chi tiết mắt, mũi, miệng... như trong các game nhập vai! Sau đó khởi nghiệp với một chiếc xe "cà tàng", một căn hộ thuê nhỏ nhắn và một gara xe cũng... "nhỏ" không kém. Người chơi sẽ phải kiếm tiền thông qua những cuộc đua, không chỉ để nâng cấp cho xe, mà còn "nâng cấp" cho cả bản thân nhân vật chính. Cụ thể: mua sắm quần áo mới, thay thế căn hộ nhỏ bằng ngôi biệt thự hoành tráng với hồ bơi, sân tennis, gara rộng rãi... Khi ấy, bạn có thể tự tin bước vào những "showroom" ô tô sang trọng, lựa một chiếc và lái thử xem có ưng ý không. Lúc đó, bạn mới thấy được giá trị của việc dựng nên hòn đảo Hawaii đúng với thực tế: thử tưởng tượng, một buổi chiều ta thong dong rời khỏi nhà trên chiếc Lamborghini Gallardo bóng lộn, xuôi theo con đường dẫn ra ngoại ô vắng vẻ để khám phá từng ngõ ngách của Hawaii tuyệt đẹp, tạm quên đi những cuộc đua nóng bỏng và khốc liệt mà mình vừa trải qua. Một cách xả "xì-trét" tuyệt vời đấy chứ!

Thêm một chi tiết rất hấp dẫn dành cho các gamer, TDU sẽ rất chú trọng đến "mặt trận" online! Bằng việc kết nối đến máy chủ của game, người chơi có thể thử sức với các game thủ khác trên toàn cầu bằng chiếc xe "chiến" của mình, tham gia mua bán xe, hay thậm chí lập nên những câu lạc bộ xe (car club - một dạng "bang hội" trong các game trực tuyến), và tất nhiên tranh tài trực tuyến với các "bang hội" khác để giành những món tiền thưởng kếch xù! Mặt khác, thông qua các đoạn phim mô tả, có thể thấy yếu tố đồ họa cũng sẽ là một trong những thế mạnh chắc chắn của TDU, từ hình ảnh đến các hiệu ứng. Tất cả đã sẵn sàng, hơn hai tháng nữa, người chơi sẽ được tham gia vào một Hawaii "nóng bỏng" và hấp dẫn. Hãy chờ xem bạn nhé!

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

God of war 2
Vận mệnh thần chiến tra

Số mệnh giống như một đứa trẻ nghịch ngợm, luôn gây ra những trò đùa quái ác với tất cả mọi đối tượng mà chúng nhắm đến. Dù là người trần mắt thịt, thậm chí ngay cả một vị thần quyền uy vẫn không thể thoát khỏi sự sắp đặt cay nghiệt của định mệnh. Và hơn ai hết Kratos là người nếm đủ vị chua chát của số phận bởi y đã từng là một chiến binh, một á thần phụng mệnh thần Ares sau khi kết liễu được vị thần chiến tranh này Kratos đã nghiễm nhiên bước vào thế giới của những vị thần trên đỉnh Olymbus. Tuy nhiên, đó chưa phải là một kết thúc có hậu cho Kratos. Thế giới của những vị thần cũng phức tạp đầy "hỉ, nộ, ái, ố" và không thiếu những toan tính trong các mối quan hệ giữa thần với thần. Mặt khác, sự sống vĩnh hằng những tưởng là một món quà của thượng đế hoá ra cũng có những đắng chát riêng của nó, càng khiến cho Kratos thêm đau đớn, ngày qua ngày dằn vặt vì cái chết của gia đình mình. Đối với Kratos, hai định mệnh của con người và thần thánh không ngừng lôi kéo, đan xen, cám dỗ Kratos vào một hành trình mới. Một hành trình nối dài cho những khúc mắc còn vướng lại từ GoW. Liệu định mệnh sẽ mở ra con đường nào dành cho một vị thần mang trái tim con người như Kratos?

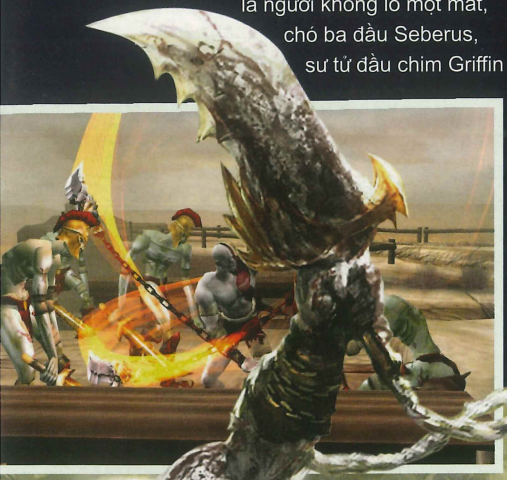
Trên đây là nội dung của trò chơi God of War 2, phiên bản kế tiếp của God of War cực kì thành công trong năm vừa rồi trên hệ máy PS2 với nhiều đề cử tranh các giải thưởng từ khắp mọi nơi trên thế giới cũng như sự ủng hộ nồng nhiệt từ phía game thủ. Sau một thời gian "úp mở", cuối cùng sự trở lại của người anh hùng truyền thuyết cũng đã được hãng Sony chính thức xác nhận bằng một loạt các cuộc trình diễn rình rang tại hội chợ E3 kèm theo những bài bình luận chi tiết trên các website trò chơi uy tín. Bằng những nguồn thông tin này ta có thể hình dung được phần nào mặt mũi của nhân vật Kratos trong cuộc hành trình mới.

Nếu bạn thắc mắc GoW có gì nổi bật đột phá so với bản cũ không thì rất tiếc là không, bởi phần một của trò chơi đã được thực hiện quá tuyệt vời nên hầu như GoW chỉ nối dài thêm nội dung cốt truyện, những thành tựu đặc sắc nhất mà bản cũ đã đạt được. Đến với GoW2, người chơi tiếp tục được đưa trở lại với những màn đánh đấm hết sức đã tay, giải những câu đố hóc búa, những trận chiến cam go với những con trùm khổng lồ trong một không gian hiệu ứng âm thanh lẫn đồ họa đặc sắc. Người chơi một lần nữa được nắm trong tay cặp Hỗn Nguyên Đao (Blades of Chaos) "khai sơn phá thạch" và tự do tung hoành trước những con quái vật hung ác bước ra từ thần thoại Hy Lạp. Bằng sự kết hợp các phím bấm, người chơi có thể sáng tạo một chuỗi liên hoàn các chiêu thức hầu như không giới hạn về số lượng. Một số các chiêu thức được giữ nguyên từ phiên bản cũ, một số chiêu được thiết kế mới nhưng dù mới hay cũ thì sự kết hợp chúng lại với nhau cũng rất "ăn" với những nhát chém toé lửa trong không trung kèm theo âm thanh phừng phừng rạo rực. Lúc đó bọn quái vật dù có li đòn cách mấy cũng chỉ còn biết "đờ" mặt ra cho người chơi quăng, quật, vung ngang chém dọc, xoay tít mù... mà thôi.

Tất nhiên, đã

Tên game: God of war 2
Thể loại: Hành động phiêu lưu
Phát triển: SCEA
Phát hành: SCEA
Ngày phát hành: 02/2007
ESRB: Đang đợi đánh giá

gọi là có chiêu thức mới thì không thể thiếu những con quái mới để thử nghiệm. Một số quái vật được thiết kế mới hoàn toàn có thể gây ấn tượng cho người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Từ kích cỡ tầm tầm như những bộ xương xấu xí có thể tự phục hồi sau khi bị người chơi hạ gục đến to hơn một chút là người khổng lồ một mắt, chó ba đầu Seberus, sư tử đầu chim Griffin



là cực kì khổng lồ như quái vật Minotaur trở lại dưới hình hài một con bò mộng bằng đá to vật vã... Không phải quái vật nào cũng có cách tiêu diệt giống nhau và nếu đã chơi qua phần một thì chắc chắn bạn còn nhớ đây là đất dụng võ cho những minigame. Chỉ cần để ý các kí hiệu xuất hiện trên màn hình và nhanh tay nhấn các phím tương ứng trên gamepad thì Kratos sẽ như con sóc nhỏ du người qua lại trên thân thể quái vật để thực hiện các đòn đánh rất "ép phê". Chi tiết các đòn đánh đó như thế nào thì chúng ta đành phải chờ đến khi game chính thức ra mắt mới có thể trực tiếp khảo nghiệm nhưng chắc chắn sẽ không gây thất vọng.

Giải đố cũng là một phần không thể thiếu trong GoW2, tuy nhiên có một khác biệt nhỏ là hai mảng hành động và giải đố trong game được đan xen chứ không tách biệt hoàn toàn như phần một. Nghĩa là trong lúc giải quyết một câu đố nào đó, có khi những con quái vật sẽ nhảy xổ ra và chỉ có tiêu diệt xong bọn chúng người chơi mới có manh mối để tìm đường đi tiếp. Các câu đố cũng trở nên phức tạp, éo le hơn bằng kết cấu địa hình phức tạp, bẫy mới khó tìm... Ngoài ra, ý tưởng để giải đố trong game có thể được bắt nguồn từ những câu chuyện thần thoại bạn từng đọc và còn nhiều câu đố gay cấn khác mà người chơi phải đối mặt.

Đã có người từng ví von God of War như một bản thiên anh hùng ca của thời đại, có thể sánh ngang sử thi cổ đại Illiad và Odyssey của Homer. Tuy có phần hơi quá nhưng quả thật không thể phủ nhận mức độ công phu và không khí hoành tráng mà GoW mang lại. Chúng ta cũng có thể dự đoán thành công của GoW2 bởi game có một cốt truyện liên hoàn quá hấp dẫn, những kỹ năng chiến đấu được giữ nguyên và phát huy tốt hơn. Thêm nữa với hơn vài chục giải thưởng có uy tín, GoW phần một đã là một nền móng vững chắc cho phiên bản nối tiếp và chắc chắn GoW2 sẽ là một trong những tựa game nóng của năm sau; hơn thế nữa có thể còn cạnh tranh giải game hay nhất trong năm không chừng.

ĐẶNG MINH

SẮP PHÁT HÀNH

Tên game: Dead Rising | **Phát triển:** Capcom | **Hệ máy:** XBOX360 | **Ngày phát hành:** 08/08/06
Thể loại: Hành động bắn súng | **Phát hành:** Capcom | **Số người chơi:** 1 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Dead

Kể từ khi chính thức đánh dấu sự xuất hiện của mình trong bộ phim White Zombie năm 1932, những xác chết hồi sinh (zombie) luôn gây cho người xem một nỗi khiếp sợ bởi sự gớm ghiếc, ghê rợn. Bị lây nhiễm một loại virus trong phòng thí nghiệm, một căn bệnh huyền bí không rõ nguồn gốc, một phép thuật đen tối nào đó trù ếm hay do bất kì một nguyên nhân nào khác thì những trò chơi lấy chủ đề zombie vẫn đem lại cho người chơi sức hấp dẫn kì lạ, vừa hồi hộp lại vừa kích thích. Với trò chơi Dead Rising (DR) thì không những hồi hộp mà có khi người chơi còn bị giật tung khỏi ghế ngồi bởi game đem đến cho người chơi một trải nghiệm mới. Thử hỏi những xác chết vốn đã ghê rợn rồi nay lại còn được chi tiết hoá, thực tế hóa hơn dưới sức mạnh của cỗ máy XBox 360 thì chúng lại càng khủng khiếp đến dường nào?

Nếu bạn xem nhiều phim kinh dị liên quan đến zombie thì bạn sẽ bắt gặp nhiều điểm tương đồng giữa Dead Rising và bộ phim The City of The Dead. Một chàng kí giả của một tờ báo ảnh vì muốn đoạt giải thưởng đã liều mạng tự nhốt mình trong một siêu thị giữa một thành phố mà cư dân đang từng người một bị biến thành zombie khát máu và kéo thành từng đoàn lũ lượt tràn vào tìm cách xâu xé gã kí giả gan cùng mình này. Bằng những vũ khí sẵn có trong siêu thị, người chơi phải đồng thời tìm cách thoát khỏi "âm binh" đang bao vây từ phía, lại còn phải chụp được những bức ảnh vô giá. Một công việc nguy hiểm mà nếu khinh suất người chơi phải trả giá bằng chính mạng sống của mình.

Vì đóng vai một kỳ giả chứ không phải một chiến binh trang bị vũ khí hiện đại như trong Resident Evil nên cuộc chiến giữa người chơi và zombie không đơn thuần chỉ gồm súng ống đạn dược. Tất nhiên nếu chịu khó tìm kiếm thì người chơi vẫn có thể trang bị được một vài khẩu súng và một ít đạn để "xả" cho sướng tay nhưng điểm hấp dẫn trong cách chơi của DR lại nằm trọn trong những pha "thương cẳng tay, hạ cẳng chân", xông pha cận chiến giữa bạn và lũ zombie háu đói. DR có dành cho người chơi sự tương tác khá rộng với môi trường - những thứ nào người chơi có thể cầm nắm được, đều có thể trở thành vũ khí. Chẳng hạn, bạn thuận tay vớ được một ống sắt và ngay lập tức nện vào đầu chúng, đến gian hàng thời trang, vũ khí của bạn được thay thế bằng những hình nhân manocanh và nếu may mắn thì bạn có thể kết thúc cuộc chơi nhanh hơn nếu cầm được chiếc cưa máy đang chạy ro ro trong tay. Thậm chí những món vũ khí bất dắc dĩ này nếu sử dụng đúng lúc có khi còn gây ra những tình huống khôi hài chẳng hạn chụp một cái xô lên đầu zombie sẽ khiến hắn loạng choạng, lúng túng va đầu vào những vật cản trên đường đi.

Nếu người chơi vẫn chưa tìm thấy bất kì món vũ khí nào hộ thân thì sao? Vẫn chưa hẳn đã hết hy vọng vì như đã nói, DR nghiêng nhiều về cận chiến nên nếu không có vũ khí người chơi vẫn có thể dùng đôi tay trần của mình tấn công bọn zombie một cách hiệu quả. Bằng cách dùng tay không và một vài thủ thuật nhỏ, người chơi có thể đùa giỡn với những cái xác vô hồn này. Ví dụ, nếu bạn đang đứng trước mặt một con zombie thì bạn sẽ nhấc bổng hắn lên và ném thẳng về phía những tên zombie còn lại. Tương tự, nếu đang đứng đằng sau thì lúc này bạn sẽ tóm lấy đầu giật xuống đất một cách mạnh mẽ, kết liễu hắn nhanh chóng. Thậm chí nếu thấy một tên zombie nằm ngã sóng soài trên mặt đất thì đây chính là cơ hội cho người chơi túm lấy chân hắn và dùng hết sức quay vòng vòng để gạt phăng những tên khác đang bao vây xung quanh và ném hắn thẳng vào những kệ hàng xếp san sát.

May mắn là bạn không đơn độc trong thành phố chết chóc này, còn có một số cư dân chưa bị hoá thành zombie nhưng sắp sửa trở thành con mồi cho chúng nếu bạn không ra tay giúp đỡ kịp thời. Họ có thể là nhân viên bán hàng, cảnh sát, hay bất kì thường dân

nào tuỳ theo khu vực người chơi đang bước qua. Cứu được những nhân vật này sẽ có ích cho người chơi bởi họ sẽ giúp bạn tiêu diệt bọn zombie trong những màn kế tiếp.

Sự khác biệt lớn nhất giữa một trò chơi mang đề tài zombie thông thường với một trò chơi trên XBox 360 nằm ở quy mô và mức độ hoành tráng của những cảnh hành động trong game. Không ít thì nhiều, người chơi cũng có cảm giác ớn lạnh sống lưng khi chứng kiến hàng ngàn xác chết vừa rên rỉ vừa lừ đừ tiến về phía con mồi. Những khuôn mặt xám xịt, méo mó, biến dạng lộ ra lớp da loang lổ, dáng đi ngúc ngoắc càng làm người chơi toát mồ hôi hột khi nghĩ đến cảnh bị bọn quái vật này vồ lấy

mà xâu xé. Sức mạnh của XBox 360 còn thể hiện qua khả năng tái tạo từng nhân vật với độ chi tiết cao. Mỗi thây ma trong binh đoàn xác chết đó đều là một thực thể độc lập chứ không phải những mô hình được nhân bản như cách làm thông thường. Mỗi khi người chơi tác động vào một thây ma, chúng đều có tương tác lại như vùng vẫy hay xô ngã những zombie khác xung quanh lúc bạn ném hắn đi.

Tóm lại, dù cho bạn là một tay "chuyên trị" game kinh dị có hạng, từng xem đi xem lại nhiều bộ phim kinh dị mà không hề run sợ thì cũng nên dành cho DR một sự chú ý vì mọi trò chơi qua tay "phù thủy" XBox 360 đều mang một diện mạo khác. Có điều, để yên tâm, bạn cũng nên ngồi dưới sàn mà chơi thay vì ngồi ghế để tránh trường hợp một lúc nào đó giật thót tim mà bật ngửa té u đầu!

BẢO QUYÊN

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 07 - 2006

Pirates of The Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Phát hành: Bethesda Softworks
Phát triển: 7 Studios
Thể loại: Hành động – Phiêu lưu
Ngày phát hành: 01/07/2006

Prey

Phát hành: 2K Games
Phát triển: Human Head Studios
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 10/07/2006

NeverEnd

Phát hành: Dusk2Dawn Interactive
Phát triển: Mayhem Studios
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: Tháng 7/2006

FlatOut 2

Phát hành: Vivendi Games
Phát triển: Bugbear Entertainment
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: Tháng 7/2006

Secret Files: Tunguska

Phát hành: Dreamcatcher Interactive
Phát triển: Fusionsphere Systems
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 17/07/2006

Civilization IV: Warlords

Phát hành: 2K Games
Phát triển: Firaxis
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: Tháng 07/2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

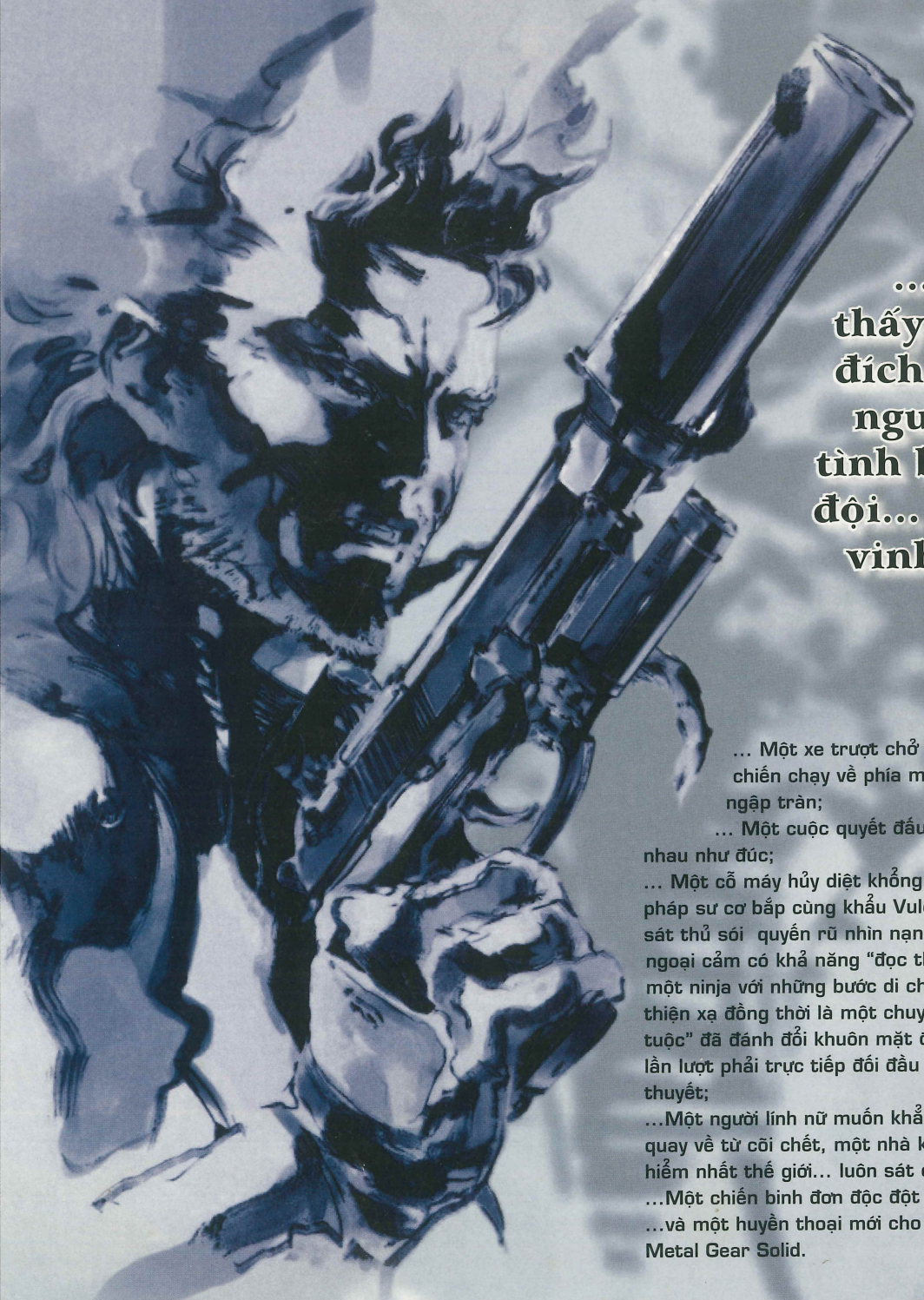
CŨ MÀ HAY

Tên game: Metal Gear Solid
Thể loại: Hành động
Phát triển: Konami
Phát hành: Microsoft
Ngày phát hành: 24/09/2000
ESRB: Mature
Cấu hình: PII 233 MHz+; RAM 32MB; VGA 4MB trở lên; HDD 300MB; Windows 98 SE; 2 CD.

HUYỀN THOẠI TRỞ LẠI

METAL GEAR SOLID

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



...Có thể nhận thấy, những giá trị đích thực của con người, tình yêu, tình bạn, tình đồng đội... luôn được tôn vinh trong MGS.

... Một xe trượt chở hai người sống sót sau cuộc chiến chạy về phía mặt trời mọc trong tuyết trắng ngập tràn;

... Một cuộc quyết đấu giữa hai người đàn ông giống nhau như đúc;

... Một cỗ máy hủy diệt khổng lồ mang tên Metal Gear, một pháp sư cơ bắp cùng khẩu Vulcan 20mm Cannon, một nàng sát thủ sói quyến rũ nhìn nạn nhân qua súng nhắm, một nhà ngoại cảm có khả năng "đọc thấu" suy nghĩ của đối phương, một ninja với những bước di chuyển linh hoạt, một tay súng thiện xạ đồng thời là một chuyên viên tra tấn, một gã "bạch tuộc" đã đánh đổi khuôn mặt để lấy tài hóa trang khéo léo... lần lượt phải trực tiếp đối đầu với một chiến binh truyền thuyết;

...Một người lính nữ muốn khẳng định bản thân, một người bạn quay về từ cõi chết, một nhà khoa học đã chế tạo cỗ máy nguy hiểm nhất thế giới... luôn sát cánh cùng người chiến binh;

...Một chiến binh đơn độc đột nhập căn cứ của quân khủng bố;

...và một huyền thoại mới cho thể loại Stealth - Action bắt đầu: Metal Gear Solid.

Ngay từ những đoạn trailer đầu tiên được giới thiệu tại hội chợ E3 năm 1997, Metal Gear Solid (MGS) đã khiến cả thế giới game lúc đó trở nên "nóng bỏng" bởi đây là đề tài bàn luận của mọi tạp chí game và game thủ. Một năm sau, chính xác là vào ngày 8/9/1998, giới chơi game đã phần nào "hạ nhiệt" để thưởng thức MGS trong im lặng của sự hấp dẫn mà trò chơi này mang đến.

Tránh bọn lính tuần tra.

Góc nhìn thứ nhất.

Cỗ máy hủy diệt khủng bố Metal Gear.

Huyền thoại

Một tổ chức khủng bố đã chiếm giữ căn cứ quân sự bí mật của Mỹ: Shadow Moses. Nhận thấy sự căng thẳng của sự việc này, chính phủ Mỹ đã phái Solid Snake - một huyền thoại đã quay lưng với những cuộc chiến - tìm hiểu thêm tình hình. Tuy bản thân rất muốn từ chối nhiệm vụ nhưng chính những điều khó hiểu bao trùm đã khiến Snake không thể ngồi yên: Tại sao bọn khủng bố lại là những đồng đội trong tổ chức Fox Hound mà mình từng tham gia? Kẻ cầm đầu, hắn là ai, tại sao lại có một khuôn mặt và mật danh giống hệt mình? Mang theo những suy nghĩ đó, Snake bắt đầu xâm nhập Shadow Moses trong cái lạnh cắt da của làn nước vùng Alaska. Và những thông tin thu thập được tại đây khiến anh bất ngờ: bọn khủng bố đang nắm trong tay một thứ vũ khí hạt nhân thừa sức đưa thế giới về thời kỳ "đồ đá". Cỗ máy hủy diệt ấy chính là Metal Gear, cái tên không lạ gì với Solid Snake...

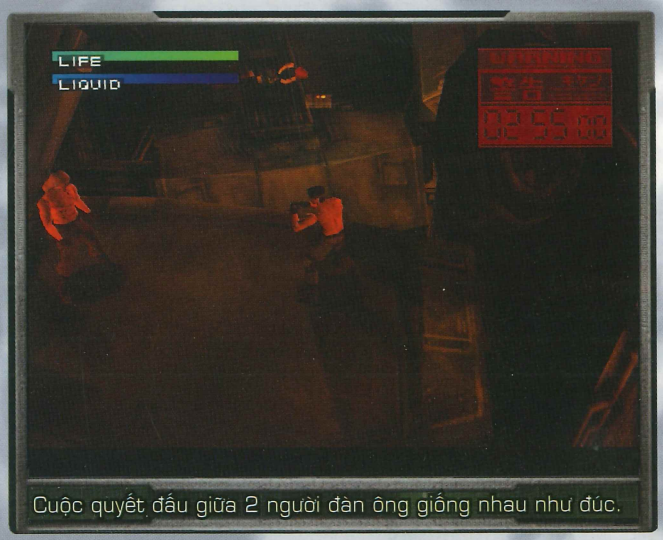
Bình minh của Stealth-Action

Chiến trường khốc liệt với những trận bão lửa dữ dội, bom nổ điếc tai, pháo kích oanh tạc từng đợt không nghỉ, hai đội quân gào thét xông vào nhau chiến đấu bằng bất kỳ thứ vũ khí gì đang nắm trong tay... chính là những cảnh tượng tiêu biểu của game bắn súng.

Nhưng với MGS, bạn không thể gặp được những cảnh tượng đó vì lối chơi của MGS không đơn giản như vậy. Thay vào đó là sự tinh tế và sâu sắc của thể loại Stealth-Action (SA). Snake đang đơn độc hành động trong cuộc chiến âm thầm dưới "pháo đài" Shadow Moses và hoàn toàn không biết điều gì sẽ đợi mình ở phía trước. Một âm mưu tội ác của chính phủ Mỹ, một sự thật khủng khiếp đằng sau quá khứ của mình, những chiến binh phi thường chờ anh thách đấu, những người bạn sẵn sàng hy sinh vì nhau... và những bài học quý giá về cuộc sống.

Không một món vũ khí "lận lưng", Snake bắt đầu xâm nhập vào Shadow Moses. Trong quá trình hành động, anh phải thu thập thêm "đồ chơi" như Socom, tiểu liên Famas, súng nhắm PSG1, mìn Claymore, tên lửa Stinger, kính tầm nhiệt và vài món vật dụng hài hước như hộp giấy, thuốc lá. Bạn phải thật cẩn thận khi dùng chúng vì một khi đã báo động, quân địch sẽ xuất hiện liên tục và đông hơn bạn rất nhiều...

Một cuộc chiến không cân sức giữa quân địch đông đảo, được trang bị "tận răng" và Snake đơn độc, "tay không đánh giặc"? Không! Snake có hai thứ vũ khí tối thượng: một rada nhỏ ở góc trên bên phải màn hình và các kỹ năng đột nhập. Góc quay cố định của game thực sự khó để thấy được kẻ thù trên màn hình, nếu không nhờ rada thể hiện rõ vị trí, trạng thái quân địch thì người chơi sẽ rất vất vả để hoàn tất game này.



Cuộc quyết đấu giữa 2 người đàn ông giống nhau như đúc.

Gorila trả thù.

Kẻ địch trong bóng tối

Đúng với bản chất SA, để lọt vào căn cứ bọn khủng bố một cách an toàn, Snake luôn phải luồn lách trong những đường ống, ẩn nấp, lẩn tránh những toán lính đi tuần. Những kỹ năng cơ bản của một người lính: áp người sát tường, trườn người, gõ lên tường gây tiếng động, cận chiến, siết cổ, vật rất cần thiết để vượt qua thử thách trong MGS.

Sau những giờ phút căng thẳng và hồi hộp với MGS, bạn sẽ khám phá ra những kinh nghiệm chơi game mới mà không một game cùng thời nào có thể mang lại. Sẽ có lúc, những món vũ khí trở thành "đồ thừa", chỉ có óc phán đoán, lòng kiên nhẫn cùng kinh nghiệm chiến trường mới giúp Snake hoàn thành nhiệm vụ. Phối hợp những thứ trên, cộng thêm yếu tố bất ngờ, thế trận giữa Snake và địch thủ đã được cân bằng. Giờ đây, chiến thắng thuộc về phe nào sẽ do khả năng hành động của bạn quyết định. Đây là yêu cầu mà bất kỳ game thể loại SA đỉnh cao nào cũng đòi hỏi và có thể nói, MGS là một trong những người tiên phong đề ra chuẩn mực đó.

MGS không để bạn mãi hành động "lén lút" (bản chất thể loại game SA). Bạn sẽ được trải qua những giây phút đầy phấn khích khi đấu trùm. Trùm của MGS đều là những "nghệ thuật gia" trong chiến đấu. Dù

Lựu đạn làm nhiễu sóng, Camera đã mất công dụng.

Hiệu ứng khói lửa rất tốt.

Ninja VS Missions.

là "quái nhân" nhưng trùm cũng là con người, điều đó có nghĩa là chúng cũng có sơ hở để bạn khai thác - "nhân vô thập toàn" mà! Nhưng trên hết, chúng cũng có tâm sự riêng, hoài bão, ký ức, do vậy hãy lắng nghe để hiểu rằng chúng không khát máu. Chính sự đối xử hàng ngày giữa con người với nhau đã đẩy chúng vào con đường tội lỗi. Có thể nhận thấy, những giá trị đích thực của con người, tình yêu, tình bạn, tình đồng đội... luôn được tôn vinh trong MGS. Ví dụ hành động Snake đặt việc cứu sống một đồng đội đang hấp hối lên trên nhiệm vụ, vốn là điều cấm kỵ của người lính.

Một nửa thời gian khi bạn chơi game là xem các đoạn phim cắt cảnh chứa đựng nhiều ẩn ý của người đứng đằng sau huyền thoại MGS: ngài Hideo Kojima. Thông qua game, ông muốn nhắc lại những giá trị nhân đạo to lớn được bố mẹ của mình, những người sống trong thời kỳ Thế Chiến thứ 2 truyền dạy. Sẽ thật uổng phí nếu bạn bỏ qua những đoạn phim cắt cảnh tuyệt vời này.

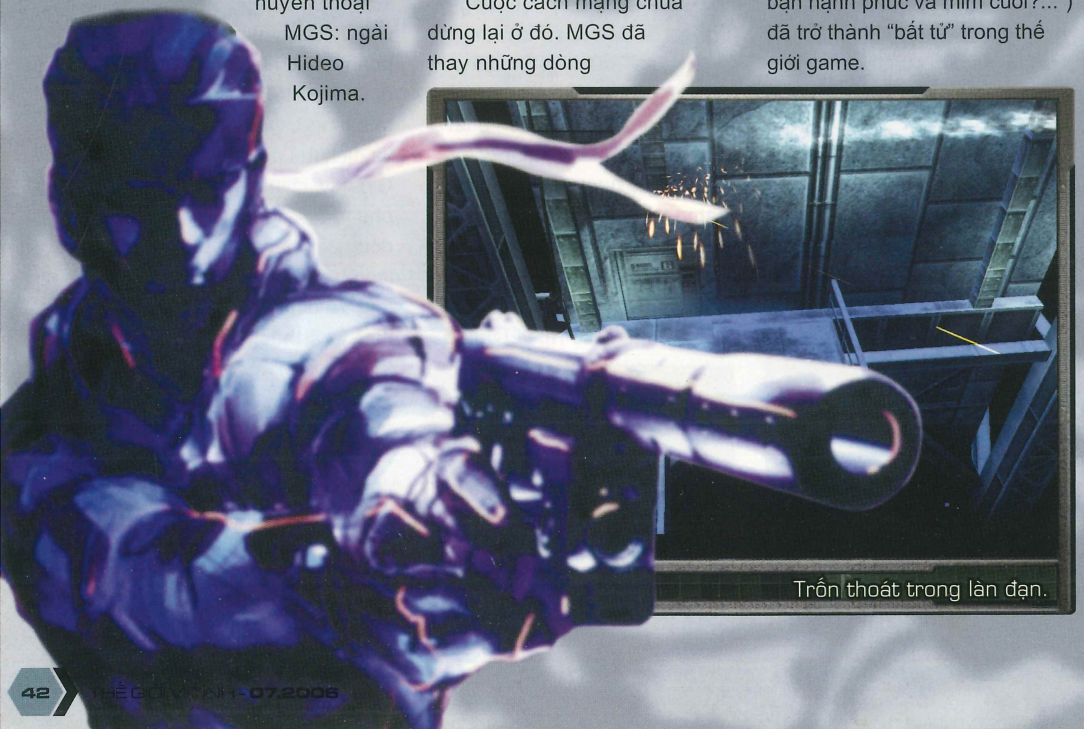
Đột phá

Là một bước đột phá trong năm 1998, phần đồ họa của MGS tỏ ra xứng đáng với lối chơi tuyệt vời, môi trường 3D ít góc cạnh, chuyển động nhân vật uyển chuyển, các hiệu ứng thật hơn so với các game console cùng thời. Ngoài ra, một số đồ vật có thêm khả năng tương tác. Khi chuyển qua PC, game sắc nét hơn nhờ độ phân giải cao (1024x768) và vài hiệu ứng mới được thêm vào.

Cuộc cách mạng chưa dừng lại ở đó. MGS đã thay những dòng chữ vô cảm chạy trên màn hình bằng kỹ thuật lồng tiếng. Bạn sẽ nghe nhiều đoạn đối thoại ở các đoạn phim cắt cảnh. Xin nhấn mạnh, hãy lắng nghe những gì các nhân vật nói với nhau để có thể cảm nhận được khoảnh khắc yên bình và sâu lắng duy nhất trong cuộc chiến căng thẳng này.

Những bản nhạc của MGS đã giúp "nâng" không khí trong game lên, tăng nhịp chiến đấu và nhấn mạnh lúc cao trào. Các hiệu ứng âm thanh nhờ thế nổi rõ hơn: tiếng nước nhỏ giọt, tiếng súng lên đạn, tiếng bom nổ... và kết quả thì bạn biết rồi đấy, hoàn toàn thuyết phục! Nhạc sử dụng trong các đoạn phim cắt cảnh thật nhẹ nhàng và âm vang, được thực hiện từ dàn giao hưởng và đội hợp xướng.

"The best is yet to come" - bản nhạc chính trong game với giai điệu hào hùng nặng chất anh hùng ca, cùng lời ca và âm điệu thấm đẫm ưu tư về cuộc sống ("Bạn có nhớ chăng... quãng thời gian mà những điều nhỏ nhặt và đơn giản đủ làm bạn hạnh phúc và mỉm cười?...") đã trở thành "bất tử" trong thế giới game.


Trốn thoát trong làn đạn.

Phần kết

Khi hoàn tất trò chơi, bạn sẽ thấy xuất hiện dòng chữ "... Tuy nhiên, đến năm 1998, trên thế giới vẫn còn 26.000 đầu đạn hạt nhân". Câu hỏi được đặt ra là bạn chiến đấu vì điều gì. Thật khó, nhưng chắc hẳn mỗi người sẽ phải tự tìm câu trả lời cho chính mình.

Với MGS, hy vọng ngoài nhu cầu giải trí, game sẽ giúp bạn tìm ra một lý tưởng sống và tôi sẽ khép lại bài viết bằng những lời cuối cùng của nhân vật Naomi Hunter: "Gen tồn tại để truyền hy vọng và ước mơ của chúng ta đến thế hệ tương lai. Cuộc sống là cầu nối của thế giới, đó là cách tất cả sinh vật tồn tại. Yêu thương lẫn nhau, dạy dỗ thế hệ sau và thế giới sẽ thay đổi. Cuối cùng tôi cũng nhận ra ý nghĩa thật sự của sự sống. Cám ơn anh, Snake".

Bài viết có sử dụng tài liệu đã xin phép và được sự đồng ý từ phía các tác giả thuộc box Stealth Action của diễn đàn GameVN. Chân thành cảm ơn những người bạn trong box Stealth Action đã giúp tôi hoàn thành bài viết này.

ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

PHẦN THƯỞNG PHỤ

MGS: VR Missions - nhiệm vụ thực tế ảo, là phần quà đáng giá cho dân PC khi phải chờ đợi MGS trong một thời gian dài sau khi game này đã được phổ biến rộng rãi trên PlayStation. VR Missions gồm hơn 300 nhiệm vụ đa dạng: ẩn nấp, sử dụng vũ khí, phá án, chụp ảnh "người mẫu" (cực xinh!), điều khiển ninja Gray Fox... là điểm nối tiếp cực kỳ "phê" một khi bạn vẫn còn thèm khát "không khí MGS"...

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Em cài game Hitman Blood Money hoàn chỉnh, khi chơi thì máy báo thiếu tập tin msvcr71.dll nên không chơi được. *(caovanthuan8984066@yahoo.com)*

Bạn vào trang web *http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?msvcr71*, tải tập tin msvcr71.dll và chép vào trong thư mục C:\Windows\system. Lỗi thiếu file sẽ được khắc phục và game chơi bình thường.

Cho em hỏi trò Chaos Legion có cheat không? nếu có thì là gì? và chỉ cho em download trainer của trò này ở trang nào? *(khang268@yahoo.com)*

Bạn có thể sử dụng trainer tại *http://download4.gamershell.com/cgi-bin/fh2.pl?auth=kJETpzx36UsUs&id=4165&ts=1150442353&cat=cheat&filename=pzchalet.zip* thay cho cheat

F1: không giới hạn Health; F2: không giới hạn Soul; F3: không giới hạn Ammo; F4: không giới hạn Exp Points; F5: Diệt đối phương bằng 1 cú đánh. Ngoài ra, bạn có thể tải trainer từ các địa chỉ sau:

http://ps2.ign.com/objects/490/490621.html; http://downloads.gamezone.com/demos/d9669.htm; http://www.gamestats.com/objects/490/490621; http://www.google.com.vn/search?q=chaos+legion+trailer&start=0&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-a&rls=org.mozilla:en-US:official

Toà soạn có thể cung cấp cho em 1 số cheat của game "Black & White 2" được không? nhất là những cheat về tài nguyên trong game. *(akay_vietnam_ymt@yahoo.com)*

Game này không cho sử dụng cheat nhưng bạn có thể sử dụng trainer cho phiên bản Black & White 2 v1.1 thay cho cheat tại: *http://gameguru.ru/files/trainers/black_and_white_2_trainer_23.ZIP*. Bạn tải trainer về giải nén và chạy trainer trước khi vào game, sau khi vào game bạn sử dụng các phím nóng sau:

Chỉ số của God: Ctrl+Up Arrow (tăng) - Ctrl+Down Arrow (giảm); Chỉ số của Creature: Shift+F8 (Thiện) - Ctrl+F8 (Trung lập) - Alt+F8 (Ác); Tối đa mana cho phép thuật:"Ctrl+Numpad /" (60000 điểm); "Alt+Numpad /" (khoá ở mức 60000 điểm); Tribute: Ctrl+Numpad + (phím + của Numpad): Tăng Tribute đến 1,3 triệu Tribute.

Tổng số 24 mã bạn hãy tự khám phá nhé.

Em muốn biết hiện nay đã ra bản Samurai Shodow 5 chưa? Em muốn biết cheat code của trò chơi Comandos:Behind the enemy lines. *(minhmui1993@yahoo.com)*

Game Samurai Shodown 5 đã có bản dành cho Xbox, nhưng PS2 và PC vẫn chưa có.

Còn cheatcode của Commandos: Behind Enemy Lines như sau: Trong khi đang chơi game, bạn nhập vào chữ 1982gonzo rồi nhấn:

[Ctrl] + [Shift] + X: phá hủy mọi thứ; [Ctrl] + [Shift] + N: qua màn; Shift + X: di chuyển nhân vật đến vị trí của con trỏ chuột; [Alt] + Y: vô hạn đạn

Cho em một vài cheatcode của trò Dynasty Warriors 4 nhé! *(ky_si_rong3011@yahoo.com)*

Bạn có thể sử dụng trainer thay cho cheat. Bạn tải trainer về tại: *http://www.cheathappens.com/zippies/asx-dw4.zip*, bạn cần giải nén và chạy trainer trước khi vào game, sau khi vào game bạn sử dụng các phím nóng sau:

F2: không giới hạn máu; F3: không giới hạn năng lượng; F4: không giới hạn cung tên; F8: mở hết các Tướng quân; F9: mở hết các màn chơi; F10: mở hết vũ khí có level 10; F11: mở hết các vật dụng tốt nhất...

Cho em hỏi một số địa chỉ cho tải các màn chơi mới của game StarCraft? *(kim_kimlong2007@yahoo.com)*

Bạn có thể tải các map của game StarCraft tại các địa chỉ sau: *http://www.starcraft.org/maps; http://www.johngaughan.net/maps/starcraft.php*. Hoặc bạn có thể sử dụng các công cụ tìm kiếm như *www.google.com, www.yahoo.com* để tìm kiếm với khoá từ "StarCraft map".

Xin chỉ dẫn tôi đường đi trong trò chơi Alone in Dark: The New Nightmare ở đĩa 1. *(youaremyhear_youaremysoul2001@yahoo.com)*

Đoạn đầu của game bạn có thể chơi như sau:

Sau cú phone, bạn hãy lục lọi trong phòng để tìm túi cứu thương và 1 số giấy tờ. Đột nhiên có con ma hiện lên tấn công bạn và cách duy nhất để xua đuổi ma là dùng cây đèn pin dọa chúng. Chạy thẳng về phía trước và bật công tắc ở cạnh cánh cửa, đèn sáng lên và ma biến mất. Nhưng lúc ấy chưa mở được cánh cửa này. Vào cánh cửa còn lại trên hành lang bạn tìm được đạn, túi cứu thương và một chiếc chìa khóa. Mở cánh cửa đang bị khóa, trên đường đi xuống cầu thang, bạn nghe tiếng nói chuyện của 2 người đàn ông ở cánh cửa của tầng 2 và đi xuống tầng dưới. Chỉ có cửa bên trái là mở được. Đây là 1 căn phòng trưng bày toàn đồ cổ của người da đỏ, bạn tìm thấy đạn và 3 túi cứu thương. Tắt đèn và thấy có 1 bức tượng trong phòng phát sáng, hãy đến đó, dùng chìa khóa mở và bạn lấy được 1 khẩu súng ngắn. Tấn công bọn ma xuất hiện... Đến đây, bạn hãy tự mình tiếp tục khám phá nhé.

Làm ơn chỉ cho em cách bật tường trong FIFA06? Chỗ nào có download game đánh bài pokemon (pokemon trading card)? *(hoang_giga@yahoo.com)*

Bạn giữ phím "Q" và nhấn tiếp "S S", động tác bật tường sẽ được thực hiện. Bạn có thể tham khảo thêm các kỹ thuật, chiến thuật (chẳng hạn sút phạt, di chuyển hàng rào khi đá phạt bằng phím sang trái, phải...) tại: *http://www.fifavn.com/forum/*, trang web này là nơi tập trung các game thủ trò Fifa của Việt Nam, bạn có thể tham gia để học hỏi hoặc trao đổi những kinh nghiệm thi đấu.

Muốn tải trò pokemon trading card, bạn hãy vào các trang web sau:

http://web.stonline.sk/zdarma/pokemon.htm
http://www.tucows.com/get/296655_125543

Hoặc sử dụng các công cụ tìm kiếm như *www.google.com, www.yahoo.com* để tìm kiếm với khoá từ là pokemon+trading+card+download.

Xin chỉ em cách chơi game Syberia 2 để qua bài 1 *(xi_trum_leng_keng@yahoo.com)*

Sau đây là hướng dẫn chơi màn 1: Thị trấn cuối cùng, Romanburg của game Syberia

Khi bắt đầu, bạn đi xuống phía dưới, chạy qua chiếc máy đổ than và gặp Oscar đang ở bên chiếc máy lên dây cót cho tàu hỏa, bạn hãy nói chuyện với Oscar và được thông báo phải lên giây cót cho tàu lửa thì mới có thể đi tiếp được. Sau khi bạn lên giây cót cho tàu lửa, quay lại nói chuyện với Oscar lần nữa và nhận được yêu cầu bạn đổ than vào toa chứa than.Bạn hãy quay lại chỗ chiếc máy, đến bảng điều khiển và kéo cần điều khiển, nó hoạt động nhưng sẽ không đổ than lên toa tàu. Bạn hãy chạy lại đầu cuối con đường, sau căn nhà bên phải, click chuột vào cánh cửa sắt bị khóa rồi quay trở ra, quay lại căn nhà vừa rồi và đi vào trong. Đến nói chuyện với Emiliov.

Sau khi nói chuyện với ông ta xong, bạn tới cái bàn bên cạnh lấy chiếc chìa khóa nhỏ trên bàn. Hãy đi đến chỗ gần cửa ra vào, ở đó có 3 cái máy bán kẹo tự động, bạn dùng chìa khoá mở khay tiền của cái máy bên phải trong cùng và lấy tiền để mua kẹo ở hai máy còn lại. Chọn lấy đồng tiền có hình con nai để mua kẹo sugar candy ở cái máy ngoài cùng (giành cho cô bé gái sau này), lấy đồng 50 thứ 2 từ trái sang để mua kẹo fish candy ở cái máy còn lại (giành cho con Youki), sau khi mua xong bạn có thể dùng chìa khoá lấy lại tiền. Bây giờ quay lại chỗ chiếc máy đổ than và nhìn xuống phía dưới. Bạn sẽ nhìn thấy một bé gái, đấy là Malka, nói chuyện với cô bé và chọn "KEY", cô bé nói sẽ đưa chìa khoá cho bạn nếu... bạn cho cô bé một ít kẹo. Bạn hãy cho Malka viên sugar candy, cô bé sẽ thả một quả bong bóng lên và có cột một chiếc chìa khóa vào sợi dây của quả bong bóng, lấy chìa khoá và mở cách cửa có cầu thang dẫn xuống phía dưới.

Sau đó bạn hãy nói chuyện với Malka, cô bé sẽ cho bạn biết về Cirkos, hai anh em Ivan và Igor (bọn chúng sẽ gây cho bạn lắm rắc rối sau này). Nguyên nhân chiếc máy đổ than không hoạt động được là do cái máy ở dưới không hoạt động. Bạn hãy tới chỗ Malka, sau đó đến bên dưới bạn sẽ thấy nguyên nhân chiếc máy đổ than không hoạt động được là do cái máy ở đây không hoạt động, sau đó nhìn qua bên trái cái máy bạn sẽ thấy một bình xăng rỗng. Cách giải quyết là lấy bình và đi tìm xăng... bạn cứ đi xuống dọc theo con đường ray ở phía trên và rẽ trái đến chỗ căn nhà của hai anh em Ivan và Igor (căn nhà mà cửa chính có cái cửa nhỏ mở ra mở vô được đấy). Tới đó gọi cửa, Ivan sẽ ra nói chuyện với bạn, bạn xin hắn ít xăng nhưng hắn bảo là không có. Bạn đành phải tìm cách "xin trộm" ít xăng của hắn. Bạn tiếp tục đi thẳng và sẽ thấy hai tấm áp phích quảng cáo về những con ngựa, bạn nhấp chuột vào tấm áp phích cuối cùng để xé tấm áp phích đó, chui vào trong qua khe hở. Bạn sẽ thấy một con vật trong cái thùng (đấy là con Youki), hãy mở cái thùng cho nó chạy đi, tên Ivan sẽ đuổi theo và bạn hãy đi tới chỗ bình xăng nhấp chuột vào để đánh tráo nó. Đi tới nói chuyện với Igor, sau đó bạn đi ra ngoài. Bây giờ, bạn đi tới cái máy, đổ xăng vào và khởi động nó bằng cách nhấn nút bên phải trên cột sắt. Đi lên và kéo cần khởi động máy đổ than. Sau khi đổ than xong, Oscar sẽ chạy đến và thông báo cho bạn ông Hans đã biến mất... Đến đây là kết thúc phần 1, bạn hãy tiếp tục giải quyết các khó khăn phía trước và quan trọng nhất là cần tìm gặp ông Hans.

Chiến thuật kèm người trong Fifa Soccer 2006

Hiện nay, Fifa Soccer đang "làm mưa làm gió" ở thể loại bóng đá bởi đây là dòng game được chọn để thi đấu tại giải World Cyber Games. "Đội trưởng" Nguyễn Ngọc Thắng của nhóm "Team 4Eve" chia sẻ với các "cầu thủ" về những kỹ thuật và chiến thuật cơ bản trong Fifa Soccer 2006.

Một thay đổi lớn ở Fifa Soccer 2006 mà nhiều game thủ mới chơi ít để ý, đó là Man Marking, một chế độ kèm người chặt chẽ như hình với bóng, vẫn thường được gọi là "bắt chết". Trước đây khi chưa biết dùng Man Marking (MM), một số game thủ cho rằng đội hình này xung khắc với đội hình kia, như 4-3-3 với 4-4-2, rồi 4-1-2-1-2 với 4-3-3, 5-2-1-2 với 4-3-3. Nhưng nếu sử dụng được MM thì với bất kỳ đội hình nào, bạn cũng có khả năng đánh bại đối thủ.

Sử dụng Man Marking

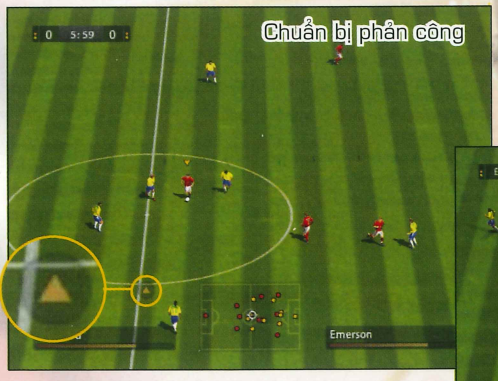
Với Man Marking, bạn có thể cho cầu thủ của mình "bắt chết" cầu thủ đối phương. Để làm điều này thì khi sắp xếp đội hình xong, bạn nhấn nút Q, màn hình MM sẽ xuất hiện bên cạnh cùng sơ đồ chiến thuật của đối phương, và bạn bắt đầu chọn cầu thủ sẽ thực hiện lối chơi MM (tối đa 4 cầu thủ). Hãy chọn những cầu thủ có chỉ số Marking cao, như F. Cannavaro (95, Italy), C. Puyol (93, Spain), A. Nesta (92, Italy), W. Samuel (92, Argentina), Cafu (91, Brazil).

Nếu đối thủ sử dụng đội hình 4-3-3, 4-2-4... thì bạn hãy dùng 2 tiền vệ cánh hoặc 2 hậu vệ cánh của mình để MM 2 tiền đạo cánh, tiền vệ cánh của đối phương. Bạn nên nhớ cánh trái của đối phương là cánh phải của bạn và ngược lại, hãy lưu ý điểm này để chỉnh bắt người cho đúng. Lấy đội Brazil làm ví dụ, bạn có thể dùng Carlos (hậu vệ cánh trái) để kèm những cầu thủ tiền đạo cánh phải của đối phương, Cafu (hậu vệ cánh phải) kèm tiền đạo cánh trái.

Một đội hình mà khá nhiều game thủ sử dụng là 4-2-4 vì đây là đội hình tấn công. Trước đây khi chưa biết MM thì quả thật gặp đội hình này ai cũng phải ái ngại, song giờ đây điều đó không còn khó giải quyết nữa. Bạn hãy thử sử dụng đội hình 4-3-2-1 và dùng LF MM RF, RF MM LF, RCM MM LS và LCM MM RS (hình 1). Với chiến thuật này, 2 tiền đạo lùi của bạn sẽ chạy về kèm 2 tiền vệ cánh của đối phương, trong khi 2 tiền vệ cánh thì sẽ theo sát 2 tiền đạo của đối phương như hình với bóng. Mỗi khi mất bóng thì luôn bảo đảm trên phần sân nhà của bạn có 10 cầu thủ phòng ngự chỉ cắm lại duy nhất 1 tiền đạo ở trên.

Sơ đồ kèm cầu thủ

Mỗi khi cướp được bóng thì bạn chỉ cần nhấn nút số 5 bên bàn phím số để bắt đầu phản công (hình 2), lúc này hàng tiền vệ và tiền đạo của bạn sẽ đồng loạt chạy về cầu môn đối phương. Với cách phòng ngự và phản công kiểu số đông như vậy thì đối thủ của bạn sẽ cảm thấy cực kỳ khó chịu. Chú ý là khi bị mất bóng, bạn cũng bấm số 5 để trả về vị trí kèm người ban đầu nhé, nếu không thì hàng phòng ngự sẽ không về kịp đâu! Như vậy, với đội hình 4-3-2-1 thì bạn đã có được một mô hình phòng thủ chắc chắn và nhiệm vụ của bạn là phải tận dụng tốt những pha phản công nhanh của mình.



Chuẩn bị phản công

Trên đây là một dẫn chứng cụ thể về trường hợp MM sử dụng khi đụng phải đối thủ dùng đội hình 4-2-4. Với các đội hình khác, bạn cũng sử dụng MM tương tự, với quy tắc là bên phải của mình là bên trái của đối phương và ngược lại.

Cách phá Man Marking

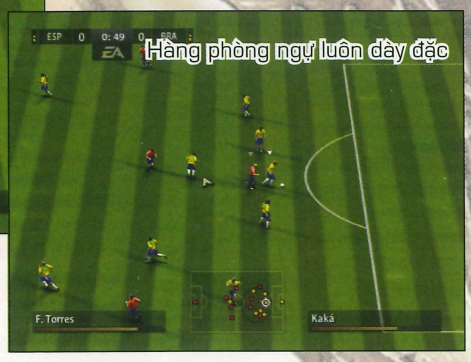
MM tuy rất mạnh (về lối chơi phòng ngự chặt và phản công nhanh), nhưng chiến thuật này cũng là một con dao hai lưỡi: nếu bạn MM đúng vị trí cầu thủ thì sẽ rất lợi hại nhưng nếu MM nhầm vị trí hoặc đối phương đảo vị trí của cầu thủ bị MM mà bạn không thay đổi chiến thuật thì bạn sẽ gặp rắc rối to! Khi đó, cầu thủ của bạn sẽ bỏ vị trí chạy lung tung cả lên, giúp đối thủ có nhiều khoảng trống hơn! Do vậy, một trong những cách phá MM thường được sử dụng là đảo vị trí cầu thủ bị Man Marking.

Hiện nay, trong luật thi đấu của giải World Cyber Games không cho đổi vị trí cầu thủ bị MM trước khi vào thi đấu, còn sau khi bước vào trận đấu nếu muốn đổi thì phải trả bóng lại cho đối phương chỉnh lại Man Marking. Vì vậy có đảo vị trí cầu thủ bị MM thì cũng không hiệu quả khi đối thủ chỉnh lại vị trí Man Marking.

Với dẫn chứng đã nêu ở trên, một khi đã bị MM thì càng đá nhanh, bạn càng dễ mất bóng, nhất là khi thực hiện những quả chuyền vượt tuyến. Lúc này, bạn cần làm giảm nhịp độ trận đấu, dùng những đường chuyền ngắn, các pha phối hợp nhỏ và tận dụng kỹ thuật lừa bóng để tiếp cận khung thành đối phương.

Chúc các bạn phát huy được sức mạnh của Man Marking trong những trận cầu sắp tới.

NGUYỄN NGỌC THẮNG
Manager Team 4Eve
thang14000@yahoo.com



Hàng phòng ngự luôn dày đặc

Bo mạch chủ tầm trung
MSI K8NGM-V & K8NGM2-IL

Tiếp nối Thế Giới Game (TGG) tháng 1/2006, mời bạn cùng "xem" hai bo mạch chủ có mức giá vừa phải và đủ mạnh để chơi game hiện tại: MSI K8NGM-V (77 USD) và MSI K8NGM2-IL (89 USD).

MSI thiết kế cho người tiêu dùng tầm trung nên chọn kích thước nhỏ gọn chuẩn micro ATX, trang bị chip cầu bắc NVIDIA nForce 410 hỗ trợ RAM DDR tốc độ 400/333/266 MHz và tích hợp một số "đồ chơi" như 2 khe SATA, 8 ngõ USB 2.0... Chuẩn bị sẵn sàng về mặt đồ họa, MSI tích hợp chip NVIDIA GeForce 6100 có công nghệ "xin" bộ nhớ RAM hệ thống (tối đa 128MB), nhưng vẫn cho phép bạn nâng cấp card đồ họa trên giao tiếp PCIe x16.

Tuy là "anh em" nhưng K8NGM-V và K8NGM2-IL có một số điểm riêng. Để phù hợp với người dùng ít tiền, MSI K8NGM-V "tiết kiệm" một số tính năng "ăn chơi" như FSB giới hạn 800MHz, chỉ hỗ trợ bộ xử lý Athlon64 socket 754, Sempron, âm thanh 5.1 (chip RealTek ALC655 AC'97 Audio Codec) và hỗ trợ tối đa 2GB RAM (2 khe). Ước tính một hệ thống dùng BXL Sempron 3300+, RAM KingMax DDR400 512MB, ổ cứng Seagate 40GB 5400rpm khoảng 350 USD (cập nhật tại thời điểm tháng 6/2006).

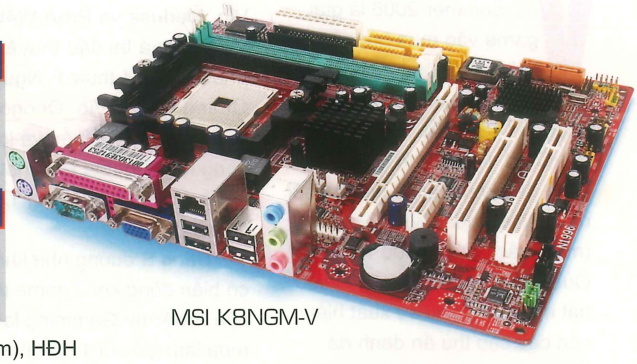
MSI K8NGM2-IL nhắm tới các game thủ tầm trung nên có một số "vũ khí" tân tiến: băng thông đạt 1.000MHz, hỗ trợ BXL 64 bit socket 939 (X2 Dual-Core, FX, Athlon64 lên tới 4800+), kỹ thuật tiết kiệm điện năng Cool'n' Quiet; tích hợp 4 khe RAM, hỗ trợ chế độ kênh đôi và đạt tới dung lượng 4GB. Bên cạnh đó, MSI K8NGM2-IL có ngõ âm thanh 7.1 (chip RealTek ALC880), ngõ IEEE1394, cổng Gigabit Ethernet...

Ưu

- Tích hợp chip NVIDIA GeForce 6100.
- Cho phép gắn card đồ họa PCIex16.
- Giá vừa phải.

Khuyết

- Chỉ có hai khe RAM.
- Hỗ trợ BXL socket 754 khó nâng cấp.



MSI K8NGM-V

THỬ NGHIỆM

Cả hai bo mạch chủ cùng được thử nghiệm với bộ nhớ RAM DDR400 512MB (riêng MSI K8NGM2-IL có thiết lập thêm cấu hình RAM kênh đôi 2x256MB), đĩa cứng Seagate 40GB (5400 prm), HĐH Microsoft Windows XP SP2, DirectX 9.0c và trình điều khiển đồ họa NVIDIA Forceware 81.98. Bộ xử lý thử nghiệm có khác nhau: K8NGM2-IL chạy AMD Athlon64 3000+ và MSI K8NGM-V chạy AMD Sempron 3300+.

Tuy điểm số cả hai hệ thống đạt không cao (vì đang thiết lập theo mức hệ thống tầm trung) nhưng so với cấu hình máy thử nghiệm thì khá khả quan. Với trình 3DMark03, hệ thống MSI K8NGM-V (hệ thống 1) đạt 1.156 điểm trong khi hệ thống MSI K8NGM2-IL (hệ thống 2) nhỉnh hơn: 1.284 điểm. Với 3DMark06 v1.20 cũng thế, nhìn chung hệ thống 2 (260 điểm) vẫn nhỉnh hơn điểm hệ thống 1 (249 điểm).

Nhưng điểm CPU của hệ thống 1 (762) lại vượt trội hệ thống 2 (706); có lẽ do Sempron trong hệ thống 1 có tốc độ xung thực 2GHz, nhanh hơn tốc độ 1,8GHz của Athlon64 3000+ trong hệ thống 2. Điểm PC Mark 04 cũng tương tự, hệ thống 1 đạt điểm khá tốt: hệ thống - 3.301 điểm; CPU - 3.627 điểm; RAM - 3.115 điểm và đồ họa - 1.129 điểm. Hệ thống 2 nhỉnh hơn về điểm RAM (3.205 điểm) và đồ họa (1.196 điểm), nhưng hơi thấp về điểm hệ thống (3.146 điểm), CPU (3.425 điểm).

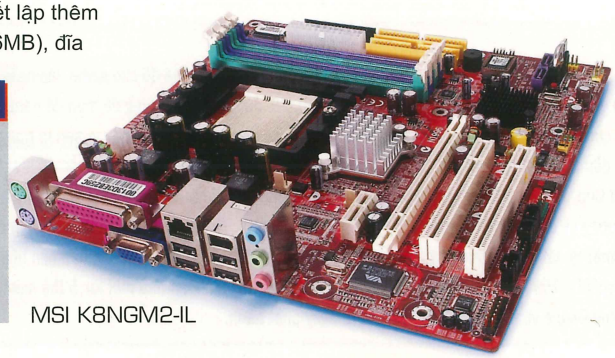
Mặc dù giữ nguyên dung lượng bộ nhớ 512MB nhưng chế độ kênh đôi trên hệ thống 2 giúp nâng cao hiệu năng: đạt 1.339 điểm 3DMark03 (RAM đơn đạt 1.139 điểm); đạt 3.205 điểm RAM trong PCMark04 (RAM đơn đạt 3119 điểm).

Với hai hệ thống vừa thiết lập, bạn có thể thoải mái cùng chàng samurai Samanosuke chiến đấu với những con quái vật trong thế giới hiện đại, cùng chàng Jacques Blanc đối đầu với những con quái vật trong thế giới cổ xưa của trò Onimusha 3. Hệ thống đã "đeo đá" trong trò chơi Call of Duty 2 trên nền DirectX 9 nên buộc lòng bạn phải thưởng thức trò chơi này trên nền DirectX 7. Chấp nhận độ phân giải 1024x768 và giảm tối đa các hiệu ứng đồ họa là điều bạn nên làm nếu muốn có được những trận đấu súng "mượt mà" trong Counter Strike Source; hay bẻ cua ngoạn mục trong thế giới tốc độ Need For Speed: Most Wanted.

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

Ưu

- Tích hợp chip NVIDIA GeForce 6100.
- Cho phép gắn card đồ họa PCIex16.
- Hỗ trợ BXL socket 939 với kỹ thuật tiết kiệm điện năng Cool'n' Quiet.
- Có ngõ âm thanh 7.1, cổng IEEE 1394, cổng Gigabit Ethernet.



MSI K8NGM2-IL

Bảng so sánh kết quả

Công cụ thử nghiệm	MSI K8NGM-V	MSI K8NGM2-IL
3Dmark 03 v3.60	1.156	1.339
PC Mark 04 v1.20	3.301	3.287
Game thử nghiệm	Độ phân giải 1024x768, tinh chỉnh đồ họa ở mức thấp nhất, riêng Call of Duty 2 dùng DirectX 7 (kết quả lấy trung bình cộng 3 lần thử nghiệm)	
Need For Speed: Most Wanted	30,15 FPS	31,30 FPS
Counter-Strike Source	26,75 FPS	28,30 FPS
Call of Duty 2	32,43 FPS	32,51 FPS
Onimusha 3	24 FPS	27 FPS

Liên hệ

Silicom
- 139 Lò Đúc, Hà Nội. ĐT: (4) 972 0888
- 36 Hoàng Hoa Thám, Đà Nẵng. ĐT: (511) 750 300
- 30-32 Yersin, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 821 1780

VSL Summer 2006
Nóng bỏng mùa hè

VSL Summer 2006 là giải game vào mùa hè, nằm trong hệ thống giải hàng năm mang tên Viet StarCraft League (VSL) của Việt StarCraft. Ngày 11/6 vừa qua, vòng đấu khu vực đã diễn ra sôi nổi tại NetChùa Cyber Game (miền bắc) và CaoToc Trần Quang Khải (miền nam). Nhiều bất ngờ cũng như sự xuất hiện của các cao thủ ẩn danh đã khiến cho giải trở nên kịch tính ngay từ vòng loại khu vực.

Hà Nội: bảng tử thần

Vòng đấu tại Hà Nội lôi cuốn ngay từ những phút đầu tiên. Lá thăm oan nghiệt đã đưa 4 Zerg vào chung bảng A với Lý Trần Tiến (nick Vip_Medusa, vô địch WCG 2005), Đoàn Lê Minh (nick vG.HL]A_Ngoc vô địch VSL Spring, King Of Viet), Nguyễn Quang Hiếu (nick Vip_Onogo, hạng nhì VSL Spring) và Vương Hoàng Thắng (nick ProA.W4U).

Tại bảng đấu này, điều bất ngờ là hạt giống số một của giải A_Ngoc- Đoàn Lê Minh bất ngờ bị loại sau trận thua trước Vip_Medusa và ProA.W4U. Với kết quả thi đấu thuyết phục thắng 4 thua 1, Nguyễn Quang Hiếu – Vip_Onogo đã suất sắc giành chiếc vé lọt vào vòng đấu Double Elimination cùng với Vương Hoàng Thắng – ProA.W4U.

Bảng B dường như không có biến động khi 2 game thủ của ProArmy Gamming làm mưa làm gió với 4 trận thắng 1 trận thua. Lưu Vũ Hà Trung (ProA.Sirty) và Lê Thanh Hà (ProA.Thuoclao) cùng lọt vào vòng đấu Double Elimination.

Vòng đấu Double Elimination này đánh dấu sự lên ngôi của 2 game thủ trẻ tuổi ProA.Thuoclao và Vip_Onogo. Họ sẽ thi đấu vòng đấu Star League với 2 game thủ của TP.Hồ Chí Minh.

TP.HCM: Clan VS. Clan

Tại TP.HCM, khán giả được chứng kiến cuộc so tài giữa 2 đội game Starcraft mạnh nhất là Clan DreamVN (DVN) và Q9 Gamming (Q9). Ngoài ra, hai đội khá tên tuổi là Viet-Gaming|Hoàn Long và Team Super cũng "cống hiến" mỗi đội 1 game thủ nhưng 2 game thủ này nhanh chóng thất bại nên cuộc chiến chỉ là sự đối đầu giữa DreamVN và Q9. Bảng A chứng kiến sự nổi trội của Võ Thanh Giàu (Q9.Vodanh) với thành tích 4 trận bất bại. Trở trêu là Lê Nguyễn Thế Đạt (DVN.Squ@ll) và Nguyễn Minh Luân (Q9. Natra), hoà nhau nhưng do đối đầu trực tiếp, chiến thắng thuộc về DVN.Squ@ll – Lê Nguyễn Thế Đạt nên anh được lọt vào vòng đấu Double Elimination cùng với Q9.Vodanh. Bảng B đầy gay cấn với 3 game thủ có cùng điểm, Nguyễn Minh Tuệ (Q9.Blackrose), Nguyễn Trung Kiên (DVN.Solidfox) và Võ Đình Tuyến (Q9.Dieout). Tuy nhiên do kết quả đối đầu trực tiếp Võ Đình Tuyến thắng Nguyễn Trung Kiên, do đó 2 game thủ của Q9 Gamming là Nguyễn Minh Tuệ và Võ Đình Tuyến lọt vào vòng đấu Double Elimination.

Tại vòng đấu Double Elimination, 2 game thủ lọt vào vòng đấu Star League của TP.Hồ Chí Minh là DVN.Squ@ll – Lê Nguyễn Thế Đạt và Q9.Blackrose - Nguyễn Minh Tuệ.

Nét mới Star League

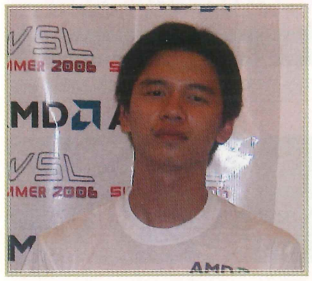
Vòng đấu Star League của giải VSL Summer 2006 do AMD tài trợ được Việt StarCraft tổ chức vào ngày 18/6 tại 2 địa điểm là IT Connection số 25A Phạm Viết Chánh Q1, TP.HCM và Netchùa StarBown 2B Phạm Ngọc Thạch, Đống Đa, Hà Nội. Vòng chung kết Star League được thiết kế rất đẹp mắt với phong cách mới lạ; đặc biệt là trận đấu được "truyền hình trực tiếp" ở cả hai "đầu cầu". Vòng chung kết gồm 4 game thủ thi đấu theo hình thức bốc tham chia cặp.

Lê Nguyễn Thế Đạt là một game thủ "lão làng" của Việt Nam, tuy nhiên anh bị hạ gục bởi game thủ Nguyễn Minh Tuệ và Lê Thanh Hà cùng tỉ số là 2-0. Sau 2 trận thua liên tục, Lê Nguyễn Thế Đạt đành phải chấp nhận hạng tư chung cuộc. Trong khi đó Lê Thanh Hà cũng không may mắn hơn khi thua game thủ đồng hương Nguyễn Quang Hiếu giành hạng 3. Cuối cùng, Nguyễn Quang Hiếu đối đầu Nguyễn Minh Tuệ.

Do cả hai chiến tướng đều chọn cùng chủng tộc nên có thể nói trận chung kết là cuộc "nội chiến" của Zerg. Trong trận quyết định này, theo ý kiến của nhiều game thủ thì yếu tố kinh nghiệm là quan trọng nhất để làm nên chiến thắng. Cuối cùng, sau hơn 1 giờ chiến đấu căng thẳng, hạng nhất đã thuộc về game thủ Nguyễn Minh Tuệ, với phần thưởng trị giá 5 triệu đồng. Nguyễn Quang Hiếu đành chấp nhận phần thưởng 3 triệu đồng cho vị trí á quân.

Hy vọng nền thể thao điện tử (eSport) non trẻ của VN với sự nhiệt tình và lớn mạnh của các "sới game", và cộng đồng game thủ sẽ ngày càng chuyên nghiệp và có thể ngẩng cao đầu trên đấu trường thế giới, ngang với những "anh cả" như Hàn Quốc, Trung Quốc, Đức...

Thanh Bình.



Hạng nhất: Nguyễn Minh Tuệ

Hạng nhì: Nguyễn Quang Hiếu

Hạng ba: Lê Quang Hà

Bay tới Đức dự World Cup

VTC Game, ngày 26/5/2006 vừa qua đã chính thức phát hành game online Cao Bồi Không Gian (CBKG) - Thiên Hà Rực Lửa cùng với chương trình "Bay cùng World Cup 2006". Theo đó tất cả các game thủ của game CBKG – Thiên Hà Rực Lửa đều có cơ hội bay tới Đức để du lịch và thưởng thức trực tiếp không khí sôi động của World Cup. Thời gian tranh tài diễn ra từ 9 giờ ngày 26/5/2006 tới 9 giờ ngày 27/6/2006. Giải thưởng sẽ được công bố trong ngày 28/6/2006; có 5 vé dành cho 5 hạm trưởng xuất sắc nhất tại tất cả các thiên hà. Thông tin chi tiết: http://www.caoboi.vtc.vn/sukien_chitiet.asp?id=1691.

Cao Bồi Không Gian chính thức phát hành thẻ. Trung tâm VTC Game Online vừa thông báo sẽ chính thức phát hành thẻ mua đồ cho game vào ngày 29/6/2006 với các mệnh giá 15.000 đồng và 60.000 đồng, được sử dụng để mua đồ nâng cấp trong game. Sau khi nạp thẻ, người chơi sẽ có một lượng V-coin (đơn vị tiền tệ trong game) tương ứng với giá trị của thẻ và có thể trao đổi, tặng, chuyển nhượng hoặc để thanh toán phí và mua đồ trong tất cả các game khác do VTC phát hành trong tương lai. Thông tin về V-coin và item luôn được cập nhật tại địa chỉ http://caoboi.vtc.vn. VTC Game Online cũng công bố chương trình khuyến mãi cộng thêm 300 V-coin cho tài khoản nạp liên tiếp 5 thẻ 60.000 đồng và được cộng thêm 50 V-coin cho tài khoản nạp một lúc 5 thẻ mệnh giá 15.000 đồng trong vòng 10 ngày kể từ ngày phát hành.

Vietgames 2006
Vận động cho ngành công nghiệp game Việt Nam

Lễ trao giải Vietgames 2006 diễn ra khá quy mô tại nhà A3 Triển Lãm Giảng Võ, Hà Nội vào tối 28/5/2006. Tuy mới lần đầu tiên ra mắt nhưng ban tổ chức (BTC) đã thể hiện khá thành công vai trò "ông bầu" cho ngành công nghiệp game VN còn trong "trứng nước".

Giải Vietgames 2006 gồm 35 giải thưởng cho 3 nhóm chính - Nhóm sản phẩm game online (13 giải); Nhóm sản phẩm game online quốc tế, game mobile và game trên thiết bị điện tử khác (13 giải); Nhóm các đơn vị hỗ trợ game (9 giải).

Trong lễ trao giải Vietgames 2006, Hiệp Hội Doanh Nghiệp PM Việt Nam (VINASA) đã chính thức công bố và ra mắt "Ban vận động thành lập Câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game Việt Nam" (CLB DN Game VN). Dự kiến, khi thành lập, đây sẽ là đại diện cho cộng đồng các doanh nghiệp (DN) hoạt động trong ngành công nghiệp game VN, tham gia tư vấn, đối thoại với các cơ quan quản lý để xây dựng chính sách, tạo môi trường pháp lý tốt cho ngành game VN phát triển; tổ chức gặp gỡ, giao lưu hội viên để tăng cường quan hệ; tổ chức các hội thảo, diễn đàn phát triển ngành game; tổ chức các đoàn tham quan hội chợ, gặp gỡ đối tác nước ngoài; triển khai các hoạt động truyền thông về ngành game, hỗ trợ hội viên quảng bá sản phẩm, phát hành tạp chí game; hỗ trợ các hoạt động nghiên cứu, phát triển game VN; tổ chức lễ hội Games Festival và giải thưởng Vietgames hàng năm; thành lập Học Viện Game Vietnam với sự hỗ trợ của Hàn Quốc; bảo trợ và phát triển CLB game thủ, định hướng game thủ và tổ chức các giải thi đấu quốc gia, quảng bá game thành e-sport; là đầu mối hợp tác quốc tế và hỗ trợ hội viên trong các quan hệ quốc tế.

VINASA cho biết sẽ đứng ra tập hợp và thành lập CLB các DN kinh doanh Game VN (gồm các DN phát hành game, các nhà sản xuất game, các đại lý game, các DN cung cấp thiết bị và dịch vụ hỗ trợ trong ngành game: máy tính, điện thoại, PPC, thiết bị mạng, đường truyền...). Dự kiến lễ ra mắt CLB sẽ diễn ra vào khoảng từ tháng 7 đến tháng 9/2006. Hoạt động lớn đầu tiên của CLB sẽ là việc tổ chức đoàn DN VN tham dự Triển lãm quốc tế Game G-Star tại Seoul, Hàn Quốc vào tháng 11/2006.

BTC cũng đã công bố giải thưởng dành cho 4 game thủ xuất sắc nhất được chọn đi Paris dự vòng chung kết cuộc thi ESWC (Electronic Sports World Cup) vào tháng 7 tới, gồm: Lê Đoàn Thanh Tâm và Huỳnh Thoại Chương (TP.HCM) cùng Nguyễn Quang Đạt, Chu Hà Khanh (Hà Nội).

TƯỜNG VY

World Cyber Games 2006 tại Việt Nam

Lăn cùng quả bóng World Cup 2006 là "tiếng còi" khởi động vòng đấu tuyển World Cyber Games 2006 tại Việt Nam, một sự kiện không kém phần hoành tráng với sự háo hức mong đợi của game thủ trong cả nước và hàng triệu game thủ khác trên thế giới...

Ngày 10 tháng 6 năm 2006, tại TP.HCM, công ty Samsung Vina đã tổ chức buổi họp báo chính thức khởi động thế vận hội World Cyber Games 2006 (WCG '06) vòng đấu tuyển tại Việt Nam, nhằm chọn ra những game thủ xuất sắc nhất để tham gia tranh tài cùng các game thủ của 70 quốc gia trên thế giới tại vòng chung kết WCG '06 sẽ được tổ chức tại thành phố Monza (Ý) vào tháng 10 tới.

Đây là sự kiện thường niên được các game thủ tại Việt Nam cũng như trên khắp thế giới háo hức chờ đợi để được gặp gỡ, giao lưu, chia sẻ kinh nghiệm và thể hiện đẳng cấp của mình trước bạn bè game thủ năm châu.

Năm nay là lần thứ 4 WCG tổ chức tại Việt Nam và cũng do công ty Samsung Vina tài trợ chính thức đã diễn ra cùng nhiều hoạt động cổ động cho sự kiện này như các tour tuyên truyền trước đó đến hơn 30 trường đại học trong cả nước, các tour giao đấu sôi động dành cho tất cả các bạn trẻ sẽ được tiếp tục tổ chức tại những trung tâm thương mại, giải trí lớn tại 4 tỉnh, thành phố lớn Hà Nội, tp. Hồ Chí Minh, Đà Nẵng và Cần Thơ. Tính đến thời điểm ngày khởi động chính thức, ban tổ chức cho biết đã nhận hơn 10.000 phiếu đăng ký trên khắp cả nước, một con số tăng đáng kể so với những năm trước. Tất nhiên con số này sẽ còn tăng nhiều vì thời gian đăng ký vẫn còn tiếp tục đến hết ngày 26.06.2006 tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc, hoặc đăng ký trực tiếp từ trang web chính thức của WCG '06 tại Việt Nam *http://vn.worldcybergames.com* và *www.samsung.com*.

Những cuộc phỏng vấn "bỏ túi" với các bạn sinh viên đăng ký trong các đợt "School Tour".

Vòng đấu loại WCG '06 tại Việt Nam sẽ diễn ra từ 15 – 31/7/2006 ở Hà Nội, tp. Hồ Chí Minh, Đà Nẵng và Cần Thơ. Vòng chung kết sẽ diễn ra từ 4 – 6/8/2006 tại nhà thi đấu Phan Đình Phùng (TP.HCM). Trong số 8 game thi đấu chính thức quốc tế, 3 game thi đấu chính thức tại Việt Nam năm nay vẫn là Fifa Soccer 2006, Starcraft: Broodwar và Warcraft III: The Frozen Throne.

CÔNG MINH

PHIẾU GIẢM GIÁ

- Giảm giá 5% khi mua RAM Corsair (được phân phối và bảo hành bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc.

Thông tin liên hệ:

- 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, Tp.HCM
- ĐT: 08. 834 1323
- Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/06 - 31/12/2006

PHIẾU KHUYẾN MÃI

- Tặng một món quà trị giá 100.000đ khi mua một trong các loại máy: XBOX; PS2; PSP; XBOX 360 tại cửa hàng Hiệp Lực.

Thông tin liên hệ:

- 92 Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM
- ĐT: 08. 914 4037
- Thời gian khuyến mãi: Từ ngày 25/06 - 10/07/2006

Chương trình do công ty KTC, Hiệp Lực và Tạp chí Thế Giới Vi Tính phối hợp thực hiện. Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

CUỘC THI
Game thủ khởi nghiệp kinh doanh THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

Từ 01/07/2006 đến 01/09/2006

Đơn vị tổ chức

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

CHỢĐIỆNTỬ.COM

- Cơ hội dành cho các "chuyên gia" bán hàng trên mạng
- Mở cửa hàng trực tuyến Bán - Mua những món đồ kiếm được trong Game và nhiều hơn thế...
- Với nhiều giải thưởng có giá trị.

GAME THỦ KHỞI NGHIỆP KINH DOANH THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

Nhằm mục đích xã hội hóa Thương Mại Điện Tử (TMĐT), mở ra một sân chơi lành mạnh và môi trường giao dịch trực tuyến cho các game thủ, tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam và công ty Giải Pháp Phần Mềm Hòa Bình (PeaceSoft Solutions Corporation) phối hợp tổ chức cuộc thi sáng tạo kinh doanh trực tuyến mang tên "Game thủ khởi nghiệp kinh doanh Thương Mại Điện Tử" trong vòng 2 tháng, từ 01/07/2006 đến 01/09/2006.

"Game thủ khởi nghiệp kinh doanh Thương Mại ĐiệnTử" sẽ diễn ra trên website *www.chodientu.com* và chuyên san "Thế Giới Game" của tạp chí Thế Giới Vi Tính. Công ty Hòa Bình chịu trách nhiệm xây dựng hệ thống dịch vụ, đảm bảo các vấn đề kỹ thuật và tài trợ phí duy trì cho các hoạt động của cuộc thi.

Tham gia "Game thủ khởi nghiệp kinh doanh Thương Mại ĐiệnTử", các bạn sẽ có cơ hội sáng tạo và thể hiện những ý tưởng kinh doanh của mình, và hơn nữa là nhận được những giải thưởng hấp dẫn.

Cuộc thi được bảo trợ bởi quỹ đầu tư mạo hiểm IDG Ventures Vietnam.

"Game thủ khởi nghiệp kinh doanh Thương Mại ĐiệnTử" được giới thiệu chính thức và thường xuyên cập nhật trên các website *www.chodientu.com, www.pcworld.com.vn* và trên các số "Thế Giới Game" từ tháng 6/2006. Lễ trao giải cuộc thi dự kiến được tổ chức đầu tháng 9/2006.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIA SOFT – Công Ty TNHH Phần Mềm Châu Á.....55
BEPRO – Công Ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt 23
CMS – Công Ty TNHH SX & DV Máy Tính Thế Trung.....51
FPT ELEAD - TT Máy Tính – CN Công Ty Phân Phối FPT..... Bìa 3
HALO 16
HIỆP LỰC 35
HOTGAME 28
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
INTEL Corp 56
SILICOM GROUP 7, 13
VCC – Công Ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam.....37
VDC – Công Ty Điện Toán và Truyền Số Liệu 52,53
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng .. Bìa 4
VINAGAME– CTy Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

TĂNG GIÁ "THẾ GIỚI GAME"

Bạn đọc "Thế Giới Game" thân mến,

Như chúng tôi đã thông báo trên Thế Giới Game số tháng 6/2006 (31), bắt đầu từ số tạp chí tháng 7/2006, giá bìa là 9.800 đồng/cuốn (giá cũ 7.000đ).

Vào thời điểm ra mắt từ tháng 11/2003, giá 7.000đ cho mỗi cuốn "Thế Giới Game" được tính cho 32 trang nội dung và giá này được duy trì cho đến nay.

Trong hơn 2 năm qua, chúng tôi nhận được nhiều ý kiến từ bạn đọc, mà yêu cầu tăng nội dung, tăng trang là một trong những "nguyện vọng" được quan tâm nhất. Trước đòi hỏi này, chúng tôi đã tận dụng hết mọi nguồn lực nhằm đáp ứng cho bạn đọc và trên thực tế số trang đã tăng dần từ năm 2004 và đạt trung bình 48 trang trong năm 2005. Với áp lực tăng chi phí về nguyên vật liệu in, đặc biệt là giấy, nên chúng tôi phải chấp nhận giải pháp tăng giá bán. Đây là sự đầu tư cần thiết, chúng tôi mong bạn đọc hiểu và tiếp tục cộng tác với "Thế Giới Game".

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

Gameshow 2006

Hoành tráng và hấp dẫn

Với 150.000 lượt người tham dự, sự kiện gameshow "Thế Giới Game" tại triển lãm Computerworld Expo 2005 – TP.HCM tháng 7 năm ngoái đã nhận được cúp "Gian hàng có khách tham quan đông nhất" do ban tổ chức trao tặng. "Gameshow 2005 - Thế Giới Game" - cuộc trình diễn phong phú các thể loại game PC, console, online, mobile... đã tạo ra một không khí sôi động, hấp dẫn, mang đậm chất công nghệ cao và thể hiện được xu hướng giải trí số hiện đại. "Gameshow 2006 - Thế Giới Game" năm nay sẽ lại diễn ra tại đúng vị trí năm ngoái nhưng với thiết kế mới và đặc biệt là nội dung mới phong phú, hấp dẫn hơn.

Những ngày hè rạo rực

Mỗi dịp hè về, gian hàng Game Show (GS) lại trở thành một điểm tham quan thú vị. Với phương châm ngày càng nâng cao chất lượng phục vụ, GS '06 mang đến nhiều chuyên mục, nội dung mới với mong muốn mọi game thủ đều có đầy đủ thông tin để chọn cho mình những trò chơi phù hợp và lành mạnh. Đặc biệt, khi đến với GS năm nay, bạn sẽ được thưởng thức những đoạn phim trailer hoành tráng, rõ nét của các game sắp phát hành, chơi thử những trò chơi nổi tiếng, tham gia đấu game giành những giải thưởng có giá trị cùng nhiều hoạt động hấp dẫn khác.

Game Show '06: đa dạng hình thức

GS '06 là cuộc trình diễn game và công nghệ chơi game nhân dịp triển lãm máy tính Vietnam ComputerElectronics World Expo 2006, diễn ra từ ngày 12/7 đến 15/7 tại TP.HCM, do tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam đứng ra tổ chức cùng sự hợp tác của các công ty VDC, AsiaSoft với sự tài trợ của Intel, CMS và nhiều công ty khác như: KTC, GCC... Chương trình GS sẽ phong phú hơn ở các loại máy chơi game như PC, X360, PS2..., tạo nên một thế giới game ngày càng hoàn thiện. Đặc biệt, năm nay GS còn có giải GameCup '06, thi đấu 2 game rất phổ biến với các game thủ VN hiện nay là StarCraft và Counter-Strike (2 game này đã được chọn làm các trò thi đấu chính thức của các giải đấu lớn như WCG và ESWC). Mục đích chính của TGG khi tổ chức GameCup lần này là nhằm giới thiệu đến các bạn trẻ một phong cách chơi game chuyên nghiệp, tìm kiếm tài năng mới và điều kiện cọ sát, luyện tập cho các game thủ, giúp các game thủ VN có được thành tích tốt hơn khi thi đấu ở các giải quốc tế.

Chương trình thi đấu game Counter-Strike: vòng loại khu vực Nam, Bắc sẽ diễn ra vào ngày 1 và 2 tháng 7/2006 để chọn ra 2 đội ở mỗi khu vực vào vòng chung kết. Các game thủ ở khu vực phía Nam thi đấu tại phòng game số 103 Trần Huy Liệu, Phường 12, Quận Phú Nhuận, TP.HCM do công ty TNHH Tân Thái Bình đăng cai; còn ở khu vực phía Bắc thì các game thủ sẽ "hội quân" tại NetChùa Starbowl. Ngày 13/7 sẽ diễn ra trận bán kết đầu tiên giữa đội nhất khu vực phía Bắc với đội nhì khu vực phía Nam. Ngày 14/7, 2 đội còn lại thi đấu trận bán kết tiếp theo. Ngày 15/7, 2 đội thắng trong các trận bán kết sẽ thi đấu trận chung kết.

Chương trình thi đấu game StarCraft: vòng loại chỉ diễn ra tại TP.HCM từ ngày 1 - 11/7, chọn ra 4 đội tham dự vòng chung kết tại GS theo hình thức Double Elimination. Các trận đấu trong 2 ngày 13 và 14/7 sẽ xác định 2 đội giành quyền thi đấu trận chung kết Grand Final, sau đó tổ chức thi đấu trực tuyến giao lưu với game thủ nước ngoài.

Chương trình thi đấu game Hiệp Khách Giang Hồ online

Cơ cấu giải thưởng của giải "GameCup '06"

Giải nhất: trị giá hơn **1750 USD**
1 RAM Corsair TWIN XMS DIMM DDR2 1GB Bus 675 (PC5400) trị giá: 146 USD
5 Keyboard Kensington - Model 64332A trị giá: 19,99 USD
1 Bluetooth Mouse Kensington - Model 72414 trị giá: 69,99 USD
Đối với: * *Counter Strike:* 5 Mainboard MSI 865GVM3-V trị giá: 57 USD * *StarCraft:* 5 Mainboard MSI 9550SE-T128 trị giá: 54 USD
Giải nhì: trị giá hơn **650 USD**
1 RAM Corsair RAM DDR2 512Mb bus 533 (PC4300) trị giá: 52 USD
1 Keyboard Kensington - Model 64332A trị giá: 19,99 USD
2 Mainboard MSI 865GVM3-V trị giá: 57 USD
Giải ba: trị giá hơn **550 USD**
1 RAM Corsair RAM DDR 512Mb bus 400 trị giá: 47 USD
2 Mainboard MSI 9550SE-T128 trị giá: 54 USD
Các tặng phẩm khác:
5 bộ tặng phẩm của TGVT - PCW: áo, báo, bút, phiếu tặng miễn phí 1 năm báo Thế Giới Game
5 bộ tặng phẩm của Intel: mouse, nón, áo...
5 bộ tặng phẩm của AsiaSoft
5 bộ tặng phẩm của VDC

(HKGH) tại GS: ngoài việc được đội ngũ nhân viên kỹ thuật hướng dẫn tận tình về cách chơi, các kỹ năng mới của game, bạn còn có cơ hội chơi thử và tham gia các trận thi đấu game "Anh Hùng Chốn Đầm Lầy" và "Tổ Quy Thượng Sách". Dĩ nhiên, những phần thưởng xứng đáng vẫn luôn chờ đón người chiến thắng.

GameShow06: phong phú nội dung

Các vũ điệu hip hop sôi động, hiện đại tiêu biểu cho cá tính và sức sống của giới trẻ hiện đại sẽ được trình diễn trong ngày khai mạc, và cách biểu diễn và trang phục của các nhóm nhảy mang đậm chất game thủ sẽ mang đến cho bạn một cảm giác vui vẻ, thân thiện và cởi mở. Đó cũng là một sự khởi đầu khá tốt đẹp để bạn tiếp tục khám phá các chương trình khác của GS cùng nhiều phần quà hấp dẫn đang chờ đón.

Những màn biểu diễn kỹ thuật (skill) trong game đặc sắc, đậm chất kiếm hiệp của HKGH sẽ đưa bạn vào một thế giới của các tuyệt kỹ võ công, của lòng trượng nghĩa và các kỳ tích luôn luôn tiềm ẩn, khiến bao hiệp khách sa chân vào vòng ân oán, để rồi trở thành một huyền thoại xuất chúng hoặc nỗi ám ảnh của chốn giang hồ. Sau đó, bạn sẽ có cơ hội nhận những món quà lưu niệm nếu trả lời chính xác tên và tuyệt kỹ của một trong các nhân vật chính trong phần thi "Thử tài trí nhớ" hay "Kể tên nhân vật trong game". Tuy nhiên, việc này không phải dễ vì có thể bạn quá mải mê xem biểu diễn mà quên mất tên nhân vật hay các tuyệt kỹ thành danh của họ.

Nếu bạn là một người yêu thích game nhưng vì lý do nào đó mà chưa có cơ hội làm quen hay chơi giỏi, đừng vội lo lắng vì tại GS sẽ luôn túc trực các game thủ giỏi sẵn lòng hướng dẫn bạn cách thức chơi cơ bản, các chiến thuật và thủ thuật giúp bạn tiến bộ một cách nhanh chóng hơn rất nhiều so với khi chơi một mình. Khi đã nắm vững cách chơi, bạn có thể thách đấu với chính những người hướng dẫn mình trong phần thi thách đấu. Hoặc nếu bạn là người đã từng chơi qua game, cảm thấy chưa hài lòng với cách trình diễn của các game thủ trong giải, hoặc muốn thử sức mình, hãy mạnh dạn đăng ký thách đấu và... nhận quà!

Chương trình đơn giản dễ chơi nhất và thu hút được nhiều người tham gia nhất chính là chương trình đố vui có thưởng. Chỉ cần bạn trả lời đúng các câu hỏi của người dẫn chương trình xung quanh các game của GS, ngay lập tức, những phần thưởng xứng đáng sẽ đến với bạn.

Ngày hội GS '06 đang đến rất gần. Hãy nhanh chóng đăng ký thi đấu Counter-Strike, StarCraft tại trang web *http://procsvn.com/* và *http://www.vietstarcraft.com/sc/*. Biết đâu bạn sẽ giành được ngôi vị quán quân?

T.B

CHƯA TỪNG THẤY
CHƯA TỪNG CÓ

CMS
MÁY TÍNH VIỆT NAM

Cơ hội sở hữu MTXT CMS Sputnik
công nghệ Core Duo chỉ với 10.900.000 đ

intel Centrino Duo

Nhanh chân lên! Số lượng có hạn!

Đoán đội vô địch, nhận 6 triệu đồng

16.900.000VNĐ - 6.000.000VNĐ = 10.900.000VNĐ

CMS Sputnik S2 : 16.900.000 VNĐ (đã có VAT)

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
- Intel® Core™ Duo Processor T2300
  (2MB ECC L2 cache, 2x1.66 GHz, 667MHz FSB)
- Intel® 945GM Chipset
- Intel PRO/ Wireless 3945ABG (802.011 a/b/g 11/54Mbps)
- 512 MB DDR2 / 80GB HDD / DVD Combo
- Modem 56K V.92 / 10/100 Mbps Fast Ethernet
- 14.1" WXGA TFT

Chi tiết tham khảo các đại lý của CMS trên toàn quốc hoặc website : www.cms.com.vn Chương trình kéo dài tới ngày 24/06/2006
Công ty máy tính CMS - Hà Nội : 67B Ngô Thì Nhậm, Tel/Fax : 04-9782084/9782085 - TP.HCM : 25 Lý Văn Phức, Tel/Fax : 08-8207309/8242384

Wireless connectivity and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited, wireless functionality may vary by country and some hotspots may not support Linux-based Intel Centrino mobile technology systems. System performance measured by MobileMark® 2002. System performance, battery life, wireless performance and functionality will vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or subsidiaries in the United States and other countries.

VNPT

Cuộc sống đích thực

Fone VNN

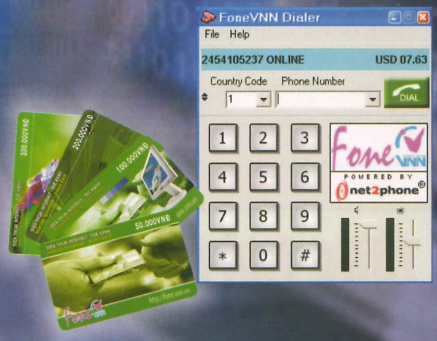
INTERNET - VIỆT NAM

Lời của INTERNET

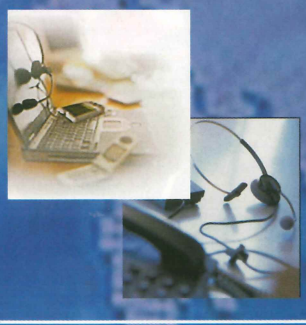
The Sound of Internet

Dịch vụ điện thoại qua INTERNET FONE-VNN giúp bạn:

* Gọi điện thoại quốc tế giá rẻ nhất.
* Chủ động quản lý chi phí.
* Sử dụng mọi nơi.



Các dịch vụ gia tăng phong phú



* Fax
* Chat
* SMS
* Email
* Chuyển hướng cuộc gọi
* Voice box

Website dịch vụ: http://fone.vnn.vn

Số điện thoại hỗ trợ 24/24h (Miễn phí) 18001260

CÁC ĐỊA CHỈ CUNG CẤP DỊCH VỤ: Các điểm giao dịch của các Bưu điện tỉnh, thành phố trên cả nước.
Các đại lý chính thức của Fone-VNN.
Các địa điểm giao dịch của công ty VDC.

MEGA VNN

Lướt Net theo ý mình

Từ ngày 01/06/2006
Tập đoàn Bưu chính Viễn thông Việt Nam chính thức cung cấp các gói dịch vụ gồm:

VNPT

truy cập 4 Internet Mbps

Maxi MEGA VNN
2Mbps/640Kbps
Từ 165.000đ/tháng

Extra MEGA VNN
1Mbps/512Kbps
Từ 82.000đ/tháng

Family MEGA VNN
768Kbps/384Kbps
Từ 45.000đ/tháng

Easy MEGA VNN
512Kbps/256Kbps
Từ 28.000đ/tháng

Pro MEGA VNN
4Mbps/640Kbps
Từ 500.000đ/tháng

*Cước giảm từ 1% - 12,5%
*Thêm mức cước tính trọn gói
*Thêm mức cước cho tốc độ 4Mbps/640Kbps có 01 địa chỉ IP tĩnh

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH
THE BEST PRODUCT 2005

Chi tiết mức cước tham khảo trên trang Web:
Http://support.vnn.vn
Http://onlinesale.vnn.vn
Đăng ký dịch vụ trực tuyến trên trang Web:
Http://onlinesale.vnn.vn
Hoặc các điểm cung cấp dịch vụ của Bưu điện và Đại lý trên toàn quốc
Hoặc số điện thoại **18001260**

Cuộc sống đích thực

熱血江湖

Hiệp Khách Giang Hồ Online

Khám Phá Vùng Đất Giang Hồ Bí Ẩn

Vùng đất Giang Hồ hỗn loạn là bối cảnh của game Hiệp Khách Giang Hồ Online, vì sự sinh tồn bản thân và cũng vì bảo vệ những người yêu thương của mình mà người trên Giang Hồ không ngừng luyện tập võ công. Trong đó có một số người võ công đã đạt đến cảnh giới "xuất quỷ nhập thần", thậm chí còn đạt đến cái gọi là "Đạo", nghĩa là có thể truyền những kinh nghiệm và kiến thức mà bản thân lĩnh ngộ cho người khác, vì vậy ngày càng có nhiều môn phái ra đời…

Gia nhập Giang Hồ...

Trước khi bước chân vào chốn Giang Hồ bí hiểm, bạn được phép chọn cho mình một món vũ khí hộ thân. Đao, Kiếm, Thương hay Trượng là tùy vào cá tính và sở trường của bạn nhưng hãy chú ý nhé bởi nó sẽ quyết định trường phái võ công tu luyện sau này. Một khi nhân vật đã gia nhập một trường phái võ công nào đó thì bạn không thể gia nhập trường phái khác được nữa.

Bước đầu gia nhập giang hồ, bạn phải làm quen với việc đi săn. Cóc, heo rừng, cáo, bò… tại khu rừng xung quanh phái Lữ Môn là đối thủ đầu tiên của bạn. Lần đầu cầm vũ khí, thao tác của bạn thật chậm chạp vụng về. Những nhát chém hụt, có lúc rượt đuổi con mồi đến hụt hơi đôi khi làm bạn chợt bật cười. Ở đâu cũng thế, vạn sự thường khởi đầu nan nhưng gian nan thật sự… vẫn còn ở phía trước.

Khác với các game MMORPG trước đây với trung thành hình thức cày level nhàm chán, Hiệp Khách Giang Hồ xây dựng cho người chơi một hệ thống nhiệm vụ phong phú hấp dẫn từ những nhiệm vụ đơn giản như giúp đỡ dân làng săn thú, đưa thư đến những nhiệm vụ vô cùng khó khăn của môn phái.

Khi người chơi đạt đến đẳng cấp qui định để tiếp nhận nhiệm vụ, thì NPC phụ trách giao nhiệm vụ sẽ tự động gởi cho người chơi một lá thư. Người chơi có thể mở bức thư để xem yêu cầu của nhiệm vụ là gì, sau đó đi đến chỗ của NPC giao nhiệm vụ để tiếp nhận nhiệm vụ này. Sau đó NPC

sẽ cho người chơi biết làm cách nào để tiến hành bước đầu. Để tránh những nhiệm vụ mà người chơi không thể hoàn thành được, sau khi tiếp nhận nhiệm vụ, người chơi có thể bấm tổ hợp phím "Ctrl+Q" để xem thử nhiệm vụ đó vào bất cứ lúc nào, và biết được nội dung nhiệm vụ mình cần phải thực hiện. Tất cả đều được kể một cách tỉ mỉ.

Tu luyện võ công...

Giai đoạn nhập môn lúc nào cũng là khoảng thời gian dễ dàng nhất đối với các hiệp khách. Những quái thú xung quanh khu vực phái Huyền Bột trông thật hiền lành và vô hại. Đó là điều kiện thuận lợi để bạn nhanh chóng hoàn thành các nhiệm vụ được dân làng giao phó. Cuộc sống dường như đã trôi qua quá êm đềm và thanh thản nhưng đó mới chỉ là những bước chân đầu tiên của bạn trên vùng đất giang hồ bí hiểm. Khi đã quá quen thuộc mọi ngóc ngách xung quanh Huyền Bột phái, đây là lúc bạn đến gặp môn chủ để nhận nhiệm vụ thăng cấp đầu tiên. Khu rừng phía tây nam là địa điểm thử thách lòng dũng cảm của bạn. Quái vật nơi đây rất hung tợn, chúng thường tập trung thành từng đàn để tấn công khách bộ hành vô tình đi ngang qua. Sau nhiều cuộc chạm trán phải quay về thành "dưỡng sức" bạn chợt nhận thấy giới hạn trình độ võ công của mình và đây chính là lúc sức mạnh của party được chú trọng.

Hãy thử tham gia các party, một party càng lớn, càng đa dạng về nhân vật thì sẽ càng có lợi thế. Lúc này, đại phu sẽ rất được hoan nghênh. Điểm đặc trưng của game là khi ở cấp độ càng cao, hình thức chiến đấu này sẽ rất thú vị và giúp các bạn đỡ tốn sức rất nhiều. Chọn các hảo hữu mang cùng sứ mệnh, nhấn vào icon lập nhóm trên toolbar hoặc "Ctrl + C" là bạn đã tạo cho mình một nhóm party để cùng sát cách chiến đấu chống lại ác thú.

Trường Phái, phân cấp võ công...

Giang hồ là nơi trình độ võ công sẽ quyết định đẳng cấp nhân vật. Bắt đầu từ một tiểu bối vô danh bạn sẽ được phân cấp kiếm khách, đao hiệp, thương khách hay danh y. Khi võ công đã đạt tới đẳng cấp cao đó cũng là lúc bạn xây dựng cho mình một trường phái rõ nét. Bạn phải đến gặp nhân sĩ Ôn Hiểu Dư tại Tam Tà Quan nếu muốn gia nhập tà phái hay tìm đến Hoa Hữu Khuyết tại Liễu Chính Quan nếu muốn học võ công chính phái. Hệ thống các chiêu thức đa dạng là điểm mạnh của game với gần 200 môn võ công hỗ trợ và tuyệt kỹ sát thương sẽ giúp các bạn phát triển được những hệ võ công phù hợp với cá tính và sở thích.

Trên con đường hành hiệp, sẽ không thiếu những lúc bạn phải truy đuổi đạo tặc hay trốn khỏi vòng vây quân thù. Hãy luyện tập một môn khinh công phù hợp để dùng đến khi cần. Bạn sẽ thấy nó thật hữu dụng.

Thông tin về thời gian chơi Open BETA

- 19/06 – 23/06, HKGH Online chơi Close BETA testing với số lượng kỷ lục 180000 ID
- 23/06, Kết thúc Close BETA testing
- 30/06, dự kiến mở Open BETA

Expo - Hiệp Khách Giang Hồ

Từ ngày 12 - 15/07 lễ hội Hiệp Khách sẽ được tổ chức tại 446 Hoàng Văn Thụ, Q. Tân Bình.

Để có thông tin chi tiết các hiệp khách có thể tìm hiểu theo địa chỉ *www.hiepkhach.net.vn* hoặc liên hệ với chúng tôi theo số (08) 8538408.

ASIASOFT
VIETNAM CO., LTD.
Hiệp Khách Giang Hồ
ONLINE
熱血江湖
ONLINE
Hiệp Khách Giang Hồ
www.hiepkhach.net.vn
Hãy đến và tranh tài cùng Hiệp Khách Giang Hồ tại Expo 2006, 446 Hoàng Văn Thụ, Quận Tân Bình
Từ ngày 12 - 15/07/2006, với nhiều món quà hấp dẫn đang chờ bạn.
KRG
KRGSOFT ENTERTAINMENT
mgame

intel
Centrino® Duo

Tạo máy tính xách tay
Tạo cá tính

Tùy biến máy tính xách tay theo chương trình Chứng Nhận Bởi Intel®

Mặt nạ máy tính thay đổi dễ dàng. Chuẩn hóa linh kiện máy tính xách tay. Chứng nhận bởi Intel cho chất lượng và dịch vụ.

Thông tin tham khảo chi tiết tại các công ty máy tính Việt Nam hoặc địa chỉ website: www.intel.com/go/channelnotebooks/

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Vĩnh Trinh	04. 9423558
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525

TP. Hồ Chí Minh:

Khai Trí	08. 8445343
Greentek	08. 9252969
FPT Elead	08. 9330999
DigiWorld	08. 9290059
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo Corp.	08. 9252797
T&H	08. 9303470
VTB	08. 8477047

Đồng Nai:

Đắc Nhân	061. 810055

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212

Huế: Huetronics 054. 846146

Nha Trang:

TH Nha Trang	058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566

intel

Intel, the Intel logo, the Centrino logo, and Centrino, are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Sự kiện game hoành tráng nhất

tại Vietnam ComputerElectronics World Expo 2006

từ ngày 12 - 15/07/2006

Trung tâm Triển Lãm và Hội Chợ Quốc Tế TP.HCM

446 Hoàng Văn Thụ, Q.TB, TP.HCM

Gameshow 2006

Thế Giới Game

Đồng tổ chức:

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

VDC

ASIASOFT

Tài trợ vàng: intel

Tài trợ máy tính: CMS

Tài trợ giải thưởng: CTY TNHH G.C.C

KTC Co., Ltd CTY TNHH Khải Thiên

- Thưởng thức những đoạn trailer của các game "Hot" hiện nay: Assassin's Creed, Age of Conan: Hyborian Adventures, Alone in the Dark, Battlefield 2: Armored Fury...
- Cơ hội chơi thử bản demo những game hay như: 2006 Fifa World Cup, Call of Duty 2, F.E.A.R, GTI Racing, Bet on Soldier, Tomb Raider Legend, Pro Soccer 5, King Kong....
- Xem thi đấu giải GameCup 06: Counter-Strike và StarCraft; được hướng dẫn chơi game trực tiếp và thách đấu với các "cao thủ"
- Thưởng thức biểu diễn hoạt cảnh và thi đấu game Hiệp Khách Giang Hồ với 2 hình thức: "Anh Hùng Chốn Đầm Lầy" và "Tổ Quy Thượng Sách"
- Xem trình diễn các vũ điệu Hip Hop, tham gia các trò chơi đố vui và có cơ hội nhận được những quà tặng hấp dẫn

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Chương trình khuyến mãi: M603i - M615i

Máy tính FPT Elead **M615i** được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel® Pentium® 4 Processor.

M615i (P/N: 0101-427A): **6.799.000 VNĐ.** (Đã bao gồm VAT.)

Processor: Intel® Pentium® 4 Processor 511 (1MB Cache, 2.8GHz, Bus 533MHz). **Main board**: Chipset Intel® 915. **Memory**: 256MB DDR400. **Hard drive:** 80GB ATA100, 7200rpm. **Floppy disk:** 1,44MB. **CDROM:** 52X. **Audio:** Integrated Sound 3D (6-channel). **Graphics:** Integrated VGA Intel® Graphics. **Network:** Integrated 10/100/1000 Base TX. **Case:** Elead ATX tower 38 °C. **Monitor:** 15" CRT Elead 3D Graphic. **Keyboard/ Mouse:** ELEAD PS/2.

M603i (P/N: 0101-426A): **5.599.000 VNĐ.** (Đã bao gồm VAT.)

Processor: Intel® Celeron® Processor 336 (256KB Cache, 2.8GHz, Bus 533MHz). **Main board:** Chipset Intel® 910. **Memory**: 128MB DDR400.

- Cấu hình máy M615i và M603i khác nhau ở **Processor, Main board** và **Memory** (các phần còn lại giống nhau)

1 = 1 + 1 + 1

Mua máy tính FPT Elead M603i hoặc M615i — bạn có các cơ may trúng thưởng — có cơ hội sở hữu thêm 01 bộ máy tính FPT Elead * — được hưởng chế độ bảo hành 1 giờ **

1 giải nhất
Xe máy YAMAHA Nouvo vành đúc

2 giải nhì
Tivi Sony WEGA 29"

3 giải ba
ĐTDĐ Nokia 7360

25 giải KK
USB Kingston 256 MB

Từ ngày 25-3 đến 25-6-2006, tất cả các khách hàng mua máy tính FPT Elead **M603i** hoặc **M615i** qua các đại lý chính thức đều được nhận 1 thẻ cào trúng thưởng với rất nhiều giải thưởng có giá trị.
Thể lệ tham dự xem chi tiết trong thẻ cào.

Đường dây nóng kinh doanh: 08. 901 1236
Đường dây nóng Bảo Hành: 08. 611 5445

Mọi chi tiết, thắc mắc, xin quí khách hàng vui lòng liên hệ
FPT Elead HN: 04 7260 666 (Ext: 671)
FPT Elead HCM: 08 9330 999 (Ext: 353) - www.elead.com.vn

**Khách hàng có cơ hội sở hữu 01 bộ máy tính FPT Elead M603i, bằng cách gửi Phiếu thăm dò ý kiến Khách hàng về VP FPT Elead. Thể lệ chi tiết xem trên phiếu. ** Chế độ bảo hành 1 giờ chỉ cam kết thực hiện tại Trung tâm bảo hành Hà Nội, TP Hồ Chí Minh và Đà Nẵng.*

DANH SÁCH ĐẠI LÝ KHU VỰC PHÍA NAM:

TPHCM: Show Room 41 Sương Nguyệt Ánh. Q1. 9255520. *Thiên An Phú 08.9257175 * Hợp Nhất 08.9252367 *Đồng Phú 08.8373659 * TTC 08.9256175 * Ngọc Digicom 08.9290990 * MTC 08.8589524 * Nguyễn Trần Tin 08.9895919 * Bửu Minh Duy 08.9253894 * Insoft 08.8226425 * Lạc Việt 08.8423333 * Lâm Long 08.8862576 * KNC 08.970 7411 * Trọng Nhân 08.9633160 * VPIT 08.9172267 * Đại Tường Phát 08.2936586 * Đỉnh Thiên 08.8622354 * Huỳnh Tú 08.9256721 * Tân Tiến 08.7650126 * Phi Long 08.8304540 * Hoa Nam Việt 08.7307754 * Tiến Đạt 08.8344580 * Nhất Vinh Phương Nam 08.2935803. **Quảng Nam:** Quốc Tế Martin 0510.830888 * Vũ Long 0510.859036. **Quảng Ngãi:** MHQ 055.71027 * AIG 0903139126 * Khánh Linh 055. 818778. **Đà Nẵng:** Đà Nẵng IDE 0511.825836 * Hân Thịnh 0511.652378 * Nước Việt 0511.690680 * Đà Nẵng Computer 0511.820771 * Phương Tùng 0511.656020. **Quy Nhơn:** Thanh Trực P.T.T 056.823357 * Bảo Châu 056.828199. **Phú Yên:** Thanh Cường 057.823145. **Nha Trang:** CNTT NT 058.515989 * Vũ Gia 058.826200. **Ninh thuận:** Sách&TB TrườngHọc NinhThuận 068.831363 * Kim Long 068.835587 * Máy Văn Phòng Ninh Thuận 068.823788. **Bình Thuận:** Sách & Thiết Bị BìnhThuận 062.814409 * Dũng Sĩ 062.828789 * Phúc Thi 062.824611. Phúc Thành 062.830491.**Đà Lạt:** Vĩnh Thái 063.837777. **DakLak:** Tây Nguyên 050.855199 * Minh Đức 050.871606. **DakNông:** Phương Nam 050.815172. **Komtum:** Kim Thịnh 060.862111 * Vĩnh Tín 060.863351 * Xuân Hải 060.910055. **Gia Lai:** Đức Hưng 059.830789 * Vĩnh Tín 059.823432 * ALPHA 059.873873. **Biên Hòa:** IDATA 061.842244 * Đông Nam 061.821111. **Bình Dương:** Long Hoa 0650.840707 * Đại Phú 0650.835667 * Đôi Mắt 0650.859722. **Bình Phước:** Hoàn Mỹ 0651.879622 * Quang Minh 0651.885474. **Vũng Tàu:** Nga Anh 064.854149 * Nam Dương 064.812282 * Trường An 064.540424 * Lê Mai 064.541451 * Khách Đế 064.571684. **Tây Ninh**: Tây Ninh 066.815204. **Long An:** Anh Việt 072.835378. **Tiền Giang:** Incom 073. 883969. **Vĩnh Long:** MeKong I 070.820778. **Bến Tre:** Trung Huy 075.817297. **Đồng Tháp:** Nhật Minh 067.853107. **An Giang:** Công nghiệp TBVP An Giang 076.841096 * An Giang 076.859958 * Phúc Kha 076. 954799. **Sóc Trăng:** Gia Hòa 079.824067. **Trà Vinh:** Trà Vinh 074.856972 * TBVP E&C 074.858667 * TVC 074. 862185. **Cần Thơ:** CTC 071. 821965 * Mekong 071.835511*Bạc Liêu: Tân Việt Văn 0781.848057 * Yến Nhi 0781.827073. **Cà Mau:** Minh Khôi 0780.822200. **Kiên Giang:** Nam Phương 077.869326 * Kiên Giang 077.862125 * Như Ý 077.861095. **Hậu giang:** Nam Phương 071.870950.

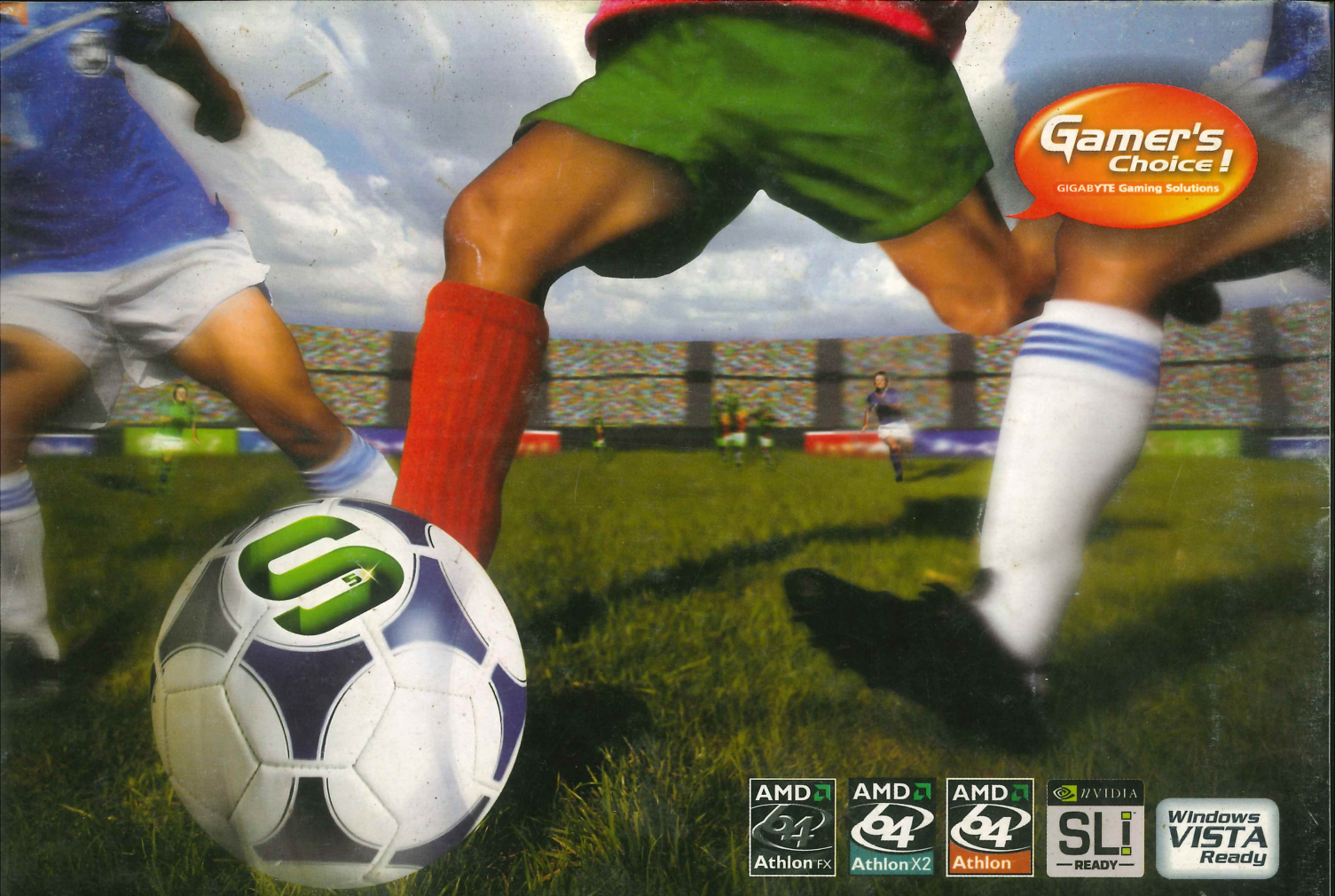
1. Hồ Chí Minh
Trung tâm bảo hành máy tính FPTELEAD
Ad: 57 Trần Quốc Thảo - P.7 - Q.3 - Tp.HCM
Tel: 08.9330080 Fax: 08.9330075

3. Đà Nẵng
Chi nhánh công ty FPT
Ad: 178 Trần Phú - Hải Châu - Đà Nẵng
Tel: 0511.562666 Fax: 0511.562666

2. Hà Nội
Trung tâm bảo hành FPT
Ad: 1A Yết Kiêu - Hà Nội.
Tel: 04. 9421792 Fax: 04.9424866

intel Pentium® 4 inside™

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



AMD 64 Athlon FX | AMD 64 Athlon X2 | AMD 64 Athlon | NVIDIA SLI READY | Windows VISTA Ready

Sự chọn lựa của nhà vô địch

GIGABYTE S-series Socket AM2 Motherboards

Silent-Pipe | SLI | Speed | Smart | Safe

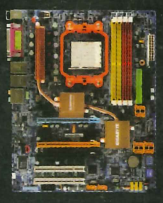
GA-M59SLI-S5

DDR2 Ready

Silent-Pipe SLI Speed Smart Safe

GA-M59SLI-S5

NVIDIA® nForce™ 590 SLI™ Chipset



- AMD Athlon™ 64 FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform
- Supports high performance Dual Channel DDR2 800 memory
- Enables NVIDIA SLI™ technology at two full-bandwidth PCI-E X16 interface
- Integrated Dual Gigabit Ethernet solution
- Integrated T.I. IEEE1394 FireWire interface
- Features 8-channel High Definition Audio

Dual Gigabit LAN | DualBIOS Plus | eSATA2 | Dual Channel DDR2 800 | IEEE 1394 | High Definition Audio | RoHS | EasyTune5

SLI Speed Smart Safe

GA-M57SLI-S4

NVIDIA® nForce™ 570 SLI™ Chipset

- AMD Athlon™64 X2/ Athlon™64 socket AM2 platform
- Supports high performance Dual Channel DDR2 800 memory
- NVIDIA SLI Multi-GPU function for extreme graphics performance
- Integrated Gigabit Ethernet solution
- Integrated T.I. IEEE1394 FireWire interface
- Features 8 channel High Definition Audio

Gigabit LAN | Vertual DualBIOS | Serial-ATA 3Gb/s | Dual Channel DDR2 800 | IEEE 1394 | High Definition Audio | RoHS | EasyTune5

Nhà phân phối :

MicroStar
CÔNG TY TNHH PT-ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc:
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04.5371525

Các đại lý:

TP HCM :
Nguyễn Hoàng 9203404
Vi tính Phong Vũ 9330186
Thành Nhân 9250259
Sáng Tạo 9255406
Hợp Nhất 9252367
Nova 9253863
Compro 9250448
Phương Thịnh 8207224
Quốc Tiến 8305915
Hoàn Long 9250898

Huế :
Điện Tử Huế 054 846146
Đà Nẵng :
Vitico 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060
Nước Việt 0511 690680
Quảng Ngãi :
MHQ 055 825894
Tiền Giang :
Westcom 073 885885
Qui Nhơn :
Vi tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199

Nha Trang :
Tin Hưng 058 825084
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885
Cần Thơ :
TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ 071 832875
DakLak:
Toshiba 050 857585
Thiên Hoa 050 812970
Kontum:
Xuân Hải 060 910055
Đà Lạt:
Phương Nguyên 063 823224

GIGABYTE™ TECHNOLOGY